AÇÃO GAMES
258 DICAS
EDITORA AZUL
3451 - Ed. 14 - Cr$7.500,00
KID CHAMELEON
O NOVO HERÓI DO MEGA
R360
O ARCADE QUE DÁ
CAMBALHOTAS
MEGA MAN 4 (NINTENDO) ▪ DESERT STRIKE (MEGA) ▪ DICK TRACY ▪ SAGAIA (MASTER) ▪ STREET FIGHTER 2 (ARCADES)
ASTERIX
MANHAS E PASSAGENS SECRETAS (Master)
TRILLA'S SURFARI
SURF & SKATE (Nintendo)
E MAIS: MYSTICAL NINJA ▪ FAMÍLIA ADDAMS (SNES)

NO
DOGS
MITSUBISHI
REAL STEREO
LIGA/DESL
ART ALIVE
16-BIT
MEGA DRIVE SEGA
ON
OFF
RESET
VOLUME

FOX

ATÉ HOJE SEU MEGA ERA USADO PARA JOGAR.

A Tec Toy está lançando Art Alive, o primeiro cartucho que permite fazer incríveis trabalhos artísticos com seu Mega Drive. Você pode desenhar, pintar, animar, criar à vontade! Basta escolher um fundo, optar por uma cor e definir como você quer trabalhar: com pincel, spray ou balde de tinta. Você também pode escolher

AGORA ELE VAI DESENHAR, PINTAR E ANIMAR.

entre dezenas de gráficos pré-definidos e cenários, pintá-los e colocar neles seus personagens preferidos como o Sonic e o ToeJam & Earl.

E com Art Alive não tem erro: ele tem até uma borracha para apagar ou retocar o desenho. Então mãos à obra! Mostre seu talento com Art Alive, a mais nova obra-prima da Tec Toy.

CHEGOU ART ALIVE.

MEGA DRIVE

EDITORA AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor de Divisão: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editora: Belinda Santos
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Diagramador: Celso da Silva Gama, João Ailton O. de Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Ely Ana Manso Bastos, Silene Pereira de Miranda. **Revisão -** Suzete Stimpel. **Fotografia -** Ennio Brauns, Fernando C. Villafranca, Ivan Carneiro, Plinio Borges, Rose Miranda. **Assistente de Edição Fotográfica -** Tadeu Cerqueira Pereira. **Ilustrações -** Isamu Araki, Sérgio Carreiras. **Consultores -** Christian Zaharic, Marcelo Hayashida, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Ricardo Samezima de Souza, Rodrigo Rocco de Oliveira, Schultz. **Texto -** Déborah Peleias. **Correspondente internacional -** Angelo Ishi (Japão)

PUBLICIDADE

Diretor: Claudio Martins
Gerente: Rosangela Cassilio
SP-Contatos: Claudia Solano, Ronaldo Liparelli
RJ-Contato: Mônica Campos
Coordenadores: José Soares A. Santos, Wladimir Xavier de Almeida

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Produto: Adriana Grancini
Gerente de Promoções: Fábio Bueno

EDITORA AZUL

PUBLICIDADE
Diretor de Escritórios Regionais: Carlos Alberto Araújo
Diretor do Rio de Janeiro: Eduardo Rosa
COMUNICAÇÃO:
Diretor: Rogerio Rahier
SERVIÇOS EDITORIAIS
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Estúdio Fotográfico-Gerente: Fábio Cabral
Abril Press-Gerente: Judith Baroni
Depto. de Documentação-Gerente: Suzana Camargo
Correspondentes: Ana Maria Bahiana, José Emílio Rondeau (Los Angeles)
Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Diretora Responsável: Liége de Lima Dória Castelli

AÇÃO GAMES é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479900, tel.: (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389. Telex (011) 83178. Fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abrilpress. **Rio de Janeiro:** r. Marechal Câmara, 160 - 15.º andar - S/ 1533/34 - CEP 20020. Tel. (021) 532-0313 (PABX), Telex: (021) 36890, Fax (021) 532-1468. Telegramas Editabril/Abrilpress. Circulação desta revista: junho/92. **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo.
Serviço ao assinante: tel.: (011) 823-9222
Fotolito: Grafcolor Reproduções Gráficas LTDA.
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

START

SUPER NES · NINTENDO · GAME BOY · MEGA · MASTER · GAME GEAR · PC · MSX · ARCADES

FIQUE LIGADO

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

ESTRATÉGIA

LANÇAMENTOS INTERNACIONAIS

MSX Meu micro MSX pega cartuchos de Master e Mega? Existe algum adaptador para essa finalidade?

FÁBIO YAMAMOTO
São Paulo, SP

Apesar de o processador do seu MSX ser o mesmo do Master System (Z80), não há adaptador disponível para usar os cartuchos deste videogame no seu micro. Em compensação, existem vários jogos de Mega Drive disponíveis para MSX na versão disquete. Exemplos: Columns, Out Run, Y's 3 e Valis 3. O que tem compatibilidade com o MSX são os Joysticks de Mega e Master. Tanto um como outro funcionam perfeitamente com a maioria dos jogos do seu micro.

GHOULS AND GHOSTS O game Ghouls and Ghosts, do Super NES, teria uma versão em CD para o Mega CD?

ALEXANDRE L. FERREIRA
Cel. Fabriciano, MG

Ghouls and Ghosts, da Capcon, é um título recordista em versões, estando disponível em Mega, Master, Nintendo e Super NES. Por enquanto, porém, não existe esta versão em CD a que você se refere. Também não sabemos se a Capcon pretende lançar o jogo em CD. Mas, se soubermos, fique tranqüilo que avisaremos.

CLASSIFICADOS Fiquei desapontada ao saber que, para fazer um anúncio na revista AÇÃO GAMES, só são aceitas ligações e não mais cartas. Acontece que para eu ligar aqui de Campinas vai ficar muito caro.

LEONOR M. BATISTA
Campinas, SP

Infelizmente, muitas pessoas estão confundindo o que são anúncios pagos e anúncios gratuitos para classificados. O telefone que você deve ter visto numa propaganda da revista dizendo "Para Anunciar, Ligue..." destina-se às locadoras, lojas e demais empresas que desejam publicar anúncios para divulgar seus produtos na AÇÃO GAMES. Já para os leitores que querem participar dos classificados, os anúncios devem ser enviados por carta, tendo sua publicação gratuita. Para estes casos, continua tudo como antes, tá?

MEGA CD Lendo a matéria que vocês fizeram sobre o Mega CD, aliás muito boa e completa, ficou uma dúvida: afinal, o Mega CD é igual, melhor ou pior que o Super NES?

OTÁVIO PADULA DE MIRANDA
Petrópolis, RJ

Teoricamente, o Mega CD é capaz de muito mais coisas que o Super NES, já que os jogos em Compact Disc podem ter uma memória centenas de vezes maior que os cartuchos. Nossa conclusão final ao testar o Mega CD é que seus primeiros quatro jogos ainda não utilizam plenamente os recursos do aparelho. Mas já ficamos sabendo que a próxima safra de games em CD Rom da Sega será bastante superior.

AMIGA Gostaria de saber se o computador Amiga tem jogos como Pit Fighter e Street Fighter e onde posso encontrá-los. Só está faltando falar sobre Amiga na revista.

ELTON LOPES GOMES
Rio de Janeiro, RJ

Estes jogos que voce mencionou e muitos outros conhecidos dos videogames estão disponíveis para o Amiga, sim, Elton. A Paulisoft (fone 011 37-1814) tem uma vasta coleção de jogos para o seu micro e os vende por reembolso postal. Quanto ao seu desejo de ver uma seção de Amiga na revista, só estamos aguardando a popularização maior deste equipamento no Brasil para começar a falar dele, tá?

ARCADES Quantos bits tem a CPU de um arcade como o Street Fighter 2? Quanto custa uma máquina destas?

IVAN CARLOS CANELLO
Curitiba, PR

Por incrível que pareça, o arcade Street Fighter funciona com 16 bits — assim como a maioria dos arcades existentes. Os lançamentos mais recentes e chocantes, porém, já começam a trazer CPUs de 32 bits — como a do Dragon's Lair, por exemplo. O preço destas máquinas nos States varia de US$ 12 mil a U$ 16 mil.

SUPER NES Soube que, na Europa, os consoles funcionam a 50 Hz. O que significa isso em termos de compatibilidade? Se eu comprar um Super NES americano, vou ter outros problemas além da transcodificação?

EDUARDO COSTA BATISTA
Brasília, DF

O Super NES é compatível com o Super Famicom? Eles vêm com algum game? Quanto custam no Paraguai?

CRISTIANO RODRIGO
Belo Horizonte, MG

Terei algum problema se trouxer um Super Famicom do Japão?

RENATO FUGISSAWA
Jundiaí, SP

Esse papo de Hertz (Hz) está relacionado com a voltagem da corrente elétrica. Alguns países europeus, como França e Alemanha, trabalham com ciclagem de 50 Hz — que é incompatível com o padrão brasileiro, de 60 Hz. Se você ligar um videogame, videocassete ou câmera de vídeo comprados num destes países, a imagem deles aparecerá totalmente distorcida em sua televisão. E não tem como arrumar isso. Outro problema de compatibilidade é com o padrão de cores dos equipamentos europeus que usam sistemas esquisitos como Pal Secan ou Pal G. Seria preciso transcodificar o sinal de vídeo para Pal M para poder ver cores em sua TV. Resumindo: não compre videogames na Europa. Com o Super NES americano ou japonês, a única providência a ser tomada é a transcodificação do sistema de cores NTSC para Pal M (para aqueles que não têm uma TV ou videocassete que trabalhe com este sistema). Super Famicom e Super NES são compatíveis, bastando comprar um adaptador apropriado para usar os cartuchos de um no outro e vice-versa. Ambos os videogames vêm com o cartucho Super Mario World. Não sabemos informar o preço do Super NES no Paraguai, mas sabemos que nos Estados Unidos ele custa em média 200 dólares.

AÇÃO GAMES
Seção de CARTAS
Av. Nações Unidas, 5777,
3.º andar - São Paulo, SP
05479900

O QUE ESTÁ ROLANDO NO

DO CORRESPONDENTE
ANGELO ISHI

Haja fôlego — e dinheiro — para comprar tudo o que sai no Japão. Agora, a novidade por aqui é o lançamento do Wonder Mega, casamento do Mega Drive com CD ROM em um único aparelho. Fabricado em conjunto pela Sega e Victor, o aparelho custa mais caro que o Mega Drive e o Mega CD separadamente. A vantagem do Wonder Mega, porém, é ter uma capacidade de processamento superior, gerando gráficos e sons de alta qualidade. Uma de suas funções é o karaokê, com recursos fantásticos como o "voice canceler" (capaz de cancelar a voz do cantor original e tocar apenas a música) ou o eco eletrônico, que deixa a voz do usuário muito mais poderosa.

A nova maravilha tecnológica custará no Japão o equivalente a 600 dólares. Um tanto caro para a garotada. Mas o público que a Sega e Victor querem atingir são jovens executivos, na faixa dos 20 a 30 anos. Um detalhe: há duas versões do Wonder Mega, uma da Sega e outra da Victor. Além de diferentes na cor, são também no preço — a mais cara é a da Victor, pois traz de brinde um disco com quatro jogos e quatro músicas de sucesso.

Outra notícia quentíssima daqui é a entrada da Matsuhita (conhecida como National/Panasonic aí no Brasil) no ramo de CD ROM. A empresa está se associando à Electronic Arts para a produção de uma máquina tanto para jogos como para fins educativos. A possível união entre as duas empresas está deixando Sega, Nintendo e NEC com os cabelos em pé. Será que vem aí uma nova potência no mundo dos games? E, por falar em Nintendo, a empresa anuncia o lançamento do CD ROM para Super Famicom para o final de agosto no Japão. Estou de antenas ligadas.

Qual é o seu jogo preferido?

TOP TEN **traz o ranking dos dez games prediletos da moçada que acompanha a revista todo mês. Dá uma olhada no ranking de maio:**

TOP TEN / MAIO 92

	NOME DO JOGO	SISTEMA
1	Sonic	Mega
2	Pit-Fighter	Mega
3	Sonic	Master
4	Quackshot	Mega
5	Ninja Gaiden 3	Nintendo
6	Battletoads	Nintendo
7	Tartarugas Ninja 3	Nintendo
8	The Luke Dime Caper	Nintendo
9	Final Fight	Super Nes
10	Castlevania 4	Super Nes

Agora, preencha o cupom abaixo com o nome do jogo, o modelo do seu console e seus dados pessoais. Na hora de mandar o cupom, não esqueça de escrever o nome da seção no envelope. Dica: se você não quiser estragar a revista, mande xerox do cupom.

TOP TEN — AÇÃO GAMES

Av. Nações Unidas, 5 777, 3.º andar, CEP 05479

MODELO CONSOLE

- ☐ MASTER SYSTEM
- ☐ MEGA DRIVE
- ☐ GAME GEAR
- ☐ GAME BOY
- ☐ SUPER NES
- ☐ COMPATÍVEIS NINTENDO (Phantom System, Hi-Top Game, Dynavision 2 e 3, Bit System, Super Charger)

NOME DO JOGO ______

Nome

Endereço

Bairro CEP

Cidade Est.

Data de Nascimento DDD Telefone

S H O T S

SUPER MARIO 1 (Nintendo)

Por que, no final de cada fase, às vezes acontecem explosões e às vezes não?

PAULO ESTEBAN NATENZON
Belo Horizonte, MG

A ocorrência de explosões ou fogos de artifício depende do escore no final de cada estágio. Se a contagem terminar com o número 1 (101 pontos, por exemplo), você ganhará um rojão, que vale mil pontos. Se o final for três, ganhará três rojões e, se for seis, serão seis as explosões. Finais de escore com outros números não fazem aparecer os rojões.

GHOST HOUSE (Master)

Eu gostaria de saber se há algum truque disponível do game *Ghost House*, do Master System.

LEONARDO SULIANI
Caxias do Sul — RS

Para ficar invencível por determinado tempo, pule nas flechas. Quando o Drácula estiver presente, pule nas lâmpadas para ele ficar paralisado por instantes.

SONIC (Master)

Onde estão as seis esmeraldas?

EMERSON BENCHIMOL
Manaus — AM

Siga o caminho das águas para encontrar a primeira esmeralda no nível 1-2. Ela está no segundo andar dos subterrâneos. A segunda esmeralda está no nível 2-1. Na ponte, deixe apenas a primeira madeira cair. Vire-se para trás e dê um pulo na plataforma de baixo. No nível 3-1, depois de passar a ponte de espinhos, pegue carona no toco de madeira para descer até a plataforma mais baixa. Depois, pule no toco que está dentro d'água e tome alguns banhos de cachoeira antes de pegar a terceira esmeralda. A quarta esmeralda está no nível 4-2. Antes de chegar à superfície, pegue a invencibilidade. Logo acima, à esquerda, está a esmeralda, mas escondida entre espinhos. Para encontrar a quinta esmeralda no nível 5-2, pegue o caminho de cima. Entre no teletransportador e dê de cara com a esmeralda. A sexta e última esmeralda está atrás de uma corrente no nível 6-2. Para pegá-la, siga a trilha das plataformas com hélices que passa por baixo do zepellin.

TARTARUGAS NINJA 2 (Nintendo)

O truque publicado na edição n.º 1 da AÇÃO GAMES não deu certo. Fiz tudo certinho, mas não consegui selecionar fases.

MARCOS VILELA GONÇALVES
Brasília — DF

Esse truque pode não estar funcionando por duas razões: você pode não estar fazendo a dica corretamente ou seu cartucho é padrão americano. Essa dica só funciona em cartucho japonês.

STREETS OF RAGE (Mega)

Gostaria de saber algum macete para passar pelo 8.º estágio, pois não estou conseguindo.

ALEXANDRE JOSÉ SOBRINHO
Sorocaba, SP

Quanto mais você avança neste jogo, Alexandre, mais inimigos aparecem e mais teimosos eles ficam. Para vencê-los, você precisa usar formas de ataque mais eficazes, como jogar um adversário em cima do outro (matando dois coelhos com uma só cajadada), usando as armas que eles deixam cair ou aplicando golpes em dupla (se você estiver jogando com um amigo).

GHOSTBUSTERS/ZANAC 2 (MSX 1)

Gostaria de saber o número da conta dos *Ghostbusters* e para que serve a chave e a fechadura. E também preciso saber como conseguir vidas infinitas no *Zanac 2*.

JOE NUNES BIANCHI
Curitiba — PR

Para conseguir 999.900, use o número 31222646. A chave mestra e o guarda portal — fechadura — vão se encontrar. Você não deve fazer nada, pois esta será a sua grande chance de enfrentar o monstro de marshmallow. Para conseguir vidas infinitas no Zanac 2, tecle a seqüência C, A, N, A e Z, na tela de apresentação.

KENSEIDEN/MOONWALKER/AFTER BURNER/ZILLION 2/ALTERED BEAST (Master)

Como matar os chefões do último castelo de *Kenseiden*? Tem Continue neste jogo? E para destruir os canhões de Mr. Big em *Moonwalker*? Como atravessar a 12.ª fase de *After Burner*? Qual o ponto-fraco do crocodilo de *Altered Beast*? Qual o macete para vencer o chefe da sexta fase de *Zillion 2*?

CARLOS E.O. ARAÚJO
São Luís, MA

Uma coisa que ajuda muito é o Continue do Kenseiden: aperte ↑, ↓, ↓ e botão 1 quando aparecer o Game Over. No Moonwalker, o sucesso nesta fase depende de pura habilidade manual, mas ajuda se você começar destruindo primeiro os canhões do meio. No After Burner, a partir da 12.ª fase, os mísseis são teleguiados e você precisa ser muito hábil. Use o Continue: aperte o botão de Pausa 100 vezes durante a tela de apresentação. No Zillion 2, use o Continue que você chega lá: aperte os botões

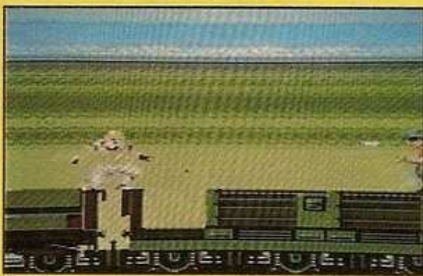
1, 2 e ↑ *na tela do Game Over. Para o crocodilo do Altered Beast, você deve mirar a barriga. Se estiver com o Tigre, use o golpe especial ficando abaixo do inimigo. Se não estiver com o Tigre, resolva a parada com socos mesmo.*

PHANTASY STAR (Master)

Eu gostaria que vocês me dissessem o local exato para eu usar o prisma no jogo *Phantasy Star*. Já tentei em vários locais da montanha e não consegui avistar o castelo nas nuvens.
ROBINSON MAFRA
Brusque — SC

Depois de matar o dr. Mad, recebi o 2.º pote laconiano e voltei para o depósito de Bortevo. Mas me esqueci de comprar alguns hambúrgueres e todos os meus Continues estão no depósito de Bortevo. Como faço agora para chegar de volta a Gothic?
BRUNO F. MOURÃO
Campo Belo, MG

Entre na torre de Baya Malay. Você vai precisar atravessar o labirinto da torre para chegar ao topo. É aí que você deve usar o prisma para avistar o castelo nas nuvens.

Para voltar a Gothic, o único jeito é usar a nave do dr. Luveno. Já que você está no depósito de Bortevo, procure a casa com porta azul. Entre nela e use o Polyntrl diante da pilha de lixo e você achará o robô Rapsby. Com ele, o sinal está verde para usar a nave e voltar a Gothic.

THE SECRET OF SHINOBI (Master)

Como eu posso passar do último mestre do jogo *The Secret of Shinobi*? Também queria saber se vai sair *Final Fight* para o Nintendo. E se há alguma possibilidade de sair *Pit-Fighter* e *Tartarugas Ninja* para o Master.
DANIEL GOMES DA SILVA
Rio de Janeiro — RJ

Para derrotar o último boss do The Secret of Shinobi, você precisa de mais habilidade do que manha. Pule os ninjas que ele manda, chegue o mais perto possível do boss e atire sem parar. Sobre os games para Master e Nintendo, tudo é possível. Mas até agora não há nenhuma previsão de lançamento para esses títulos. E provavelmente nem vão rolar para este ano.

SUPER MARIO 3

Em que mundo e lugar eu pego a flauta para mudar de fase?
EVANDRO O. SELERGES
Sorocaba, SP

São três flautas ao todo. A primeira está no mundo 1-3: faça Mario ficar agachado sobre o bloquinho branco por alguns segundos até ele cair do lado de trás do cenário. Ande para a direita e você encontrará a sala com o bauzinho onde está a flauta. A segunda está no mundo 1-4. No final da fase, no corredor onde você encontra duas tartarugas e uma porta no final, saia voando para cima em direção à direita (encostando-se na parede). Prossiga à direita e você achará a segunda flauta dentro do bauzinho. A terceira está no mundo 2, no mapa principal. Derrote a tartaruga Hammer deste mundo e você ganhará o martelo dela. Use-o para quebrar a pedrinha bem no canto superior direito do mapa. Ao fazer isso, uma passagem se abrirá, deixando você ver uma parte oculta do mapa. Nela você encontra outra tartaruga: enfrente-a e, ao vencê-la, você ganhará a última flauta. Para maiores detalhes ou outras dicas sobre este jogo, dê uma espiada em nosso Especial Só Dicas, página 6.

BATTLETOADS (Nintendo)

Como pulo os buracos da cena 3?
FÁBIO TARDIM
Guarulhos — SP

Não consigo passar da fase do jet ski. Por favor, me ajudem. Será que não tem um macete para pular esta fase?
FERNANDO FABIANE
Dois Vizinhos, PR

Para pular os buracos da fase 3, fique no canto em que as bordas estiverem mais próximas. Pule com cuidado para não pôr o Direcional para ↑ ou para ↓.

Infelizmente, Fernando, nem com warp-zone dá pra escapar desta fase. O jeito é encarar. Para realizar saltos com perfeição, o que parece ser o seu maior problema, você NÃO pode mexer em nada do joystick durante o salto. Desde que você tenha pego as rampas direitinho e com a velocidade máxima, seu sapo fará uma aterrissagem perfeita do outro lado. Agora, quando pintarem umas rampas azuis, fique ligado: você precisa dar um pulinho para alcançá-las. De resto, repetimos, NÃO mexa com o joystick durante o salto.

MARINA
MTV
MUSIC TELEVISION

QUERO TE VER NA MTV

SHOTS

GRUPO SHARP INAUGURA EM JULHO SUA FÁBRICA DE VIDEOGAMES

Começa a funcionar, já no mês que vem, a fábrica de brinquedos eletrônicos e videogames do Grupo Sharp — empresa que fabricará os produtos Nintendo no Brasil. A Digiplay, como foi batizada, terá uma capacidade de produção anual de 170 mil videogames portáteis, 120 mil consoles e 450 mil cartuchos — fora os brinquedos eletrônicos de alta tecnologia que pretende fabricar. Os três primeiros produtos desta linha serão lançados em breve. Um deles, o Lap Top Jr., é um computador com tela de cristal líquido e voz sintetizada. Concebido para crianças a partir dos 6 anos, o brinquedo tem 17 atividades/jogos como cálculos, formação de palavras ou criação de músicas. Já o PC Jr. é para crianças um pouco maiores, trazendo jogos culturais e gramaticais mais complexos. O terceiro brinquedo é o Digifone, um divertido telefone para crianças a partir de 3 anos brincarem com cores, números, formas e letras.

Os primeiros produtos da Digiplay

SEGA X NINTENDO

A batalha continua

OS PRÓXIMOS LANÇAMENTOS EM HARDWARE

A briga pela liderança do mercado de consoles de 16 bits mal começou e as eternas rivais afiam suas garras em outros projetos. A Nintendo já anunciou que o lançamento do CD ROM para o Super Famicon será no início do segundo semestre, no Japão. A Sega, que também não perde tempo, já lançou uma nova versão de Mega Drive com o CD ROM embutido — o Wonder Mega, disponível por enquanto apenas no Japão (veja maiores detalhes na coluna *O que Rola no Japão).* E a empresa não pára por aí. Segundo um de seus diretores, Kunimasa Iagi, o projeto do videogame de 32 bits da Sega está quase pronto. Será que teremos novidades ainda este ano? Iagi, que visitou o Brasil no mês de abril, revelou que a fabricante japonesa tem idéias audaciosas, como o videogame de imagens holográficas e sistemas de realidade virtual. Para a Sega, desenvolver um console de 32 bits ou videogames com imagens holográficas não será tão complicado. Afinal, a empresa já realizou esses projetos — e com sucesso — na área dos arcades. A Nintendo que se cuide.

SUPER NES TERÁ ADAPTADOR PARA 8 BITS

Enfim, o que todos esperavam. O Super NES terá um adaptador para os cartuchos de Nintendo 8 bits. O acessório foi desenvolvido pela Innovation e seu lançamento nos States está marcado para julho. Até a data de fechamento desta edição, porém, a Nintendo ainda não havia manifestado se aprovaria ou não a novidade. Vamos esperar que a Grande N não resolva estragar a festa da moçada.

ESTÃO PINTANDO OS NOVOS GAMES DOS SIMPSONS

Bart e sua turma estão voltando com tudo aos videogames. Entre os meses de junho e julho sai o jogo *Krusty's Funhouse* nas versões para o Super NES, Mega Drive e Nintendo. O personagem principal é o palhaço Krusty, que, num jogo de quebra-cabeça e labirinto, tem de despachar um montão de ratos que infestam sua casa. Em breve o Nintendo 8 bits terá sua versão.

Bart Simpson vs. Space Mutants, o game já consagrado para os fãs da Nintendo, também está pintando para o Game Gear já este mês nos Estados Unidos, numa versão muito parecida com a original. E fiquem ligados, pois o Mega Drive também vai ter a sua.

Pra encerrar, o Super NES ganha até o mês de setembro mais uma aventura com o elenco do desenho animado de Matt Groening: é *Bart's Nightmare*. Bart adormece enquanto faz a lição de casa e sonha que as páginas de seus livros estão escapando pela janela. Este jogo promete ser um arraso de ação e aventura, com gráficos chocantes.

VEM AÍ SONIC 2

O porco-espinho mais rápido do mundo não brinca mesmo em serviço. Foi anunciado para julho o lançamento da segunda aventura de *Sonic, The Hedgehog*. Mas este é apenas um dos novos jogos que os consoles da Sega vão ganhar. Saca só quantos lançamentos tentadores estão previstos para este segundo semestre:

Mega Drive
American Gladiators
Devilish
Indiana Jones and the Last Cruzade
Lemmings
Micro Machines
Smash TV
Superman
Terminator 2

Master System
Ninja Gaiden

Prince of Persia
Olympic Gold
New Zeland Story
Shadow of the Beast

Game Gear
Double Dragon
Out Run Europe
Robin Hood
Spider Man
Super Of-Road
Mac Kids
G. Foreman's Boxing

VIDEOGAME, O AMIGO DO PEITO

Se você está realmente a fim de vestir a camisa da gamemania, fique ligado na nova coleção de malhas Sulfabril, "Game Busters". São camisetas com doze modelos de estampas de jogos de sucesso da Sega, como o *After Burner*, *Alex Kidd*, *Mystic Defender* ou *Streets of Rage*. As camisetas podem ser encontradas em videolocadoras e lojas de brinquedos.

CARTUCHOS COM O NOME DO DONO

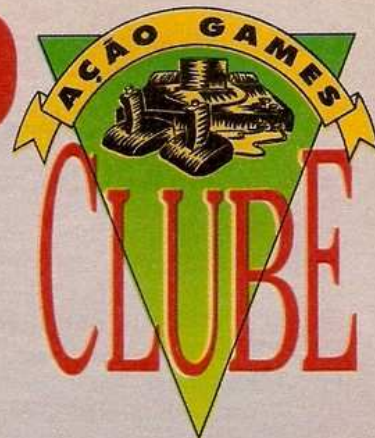
Se você tem uma locadora de games ou uma grande coleção de cartuchos, estas etiquetas poderão ser muito úteis. Nelas pode-se imprimir o nome, endereço e demais dados sobre o proprietário do cartucho para sua identificação. As etiquetas são auto-adesivas e estão disponíveis em nove tamanhos diferentes. Pedidos por telefone podem ser feitos à Memphis, (011) 852-6910.

ESTE CARTUCHO PERTENCE A
ARNALDO RIBEIRO,
O FERA DO VIDEOGAME

ESTE CARTUCHO PERTENCE A
ARNALDO RIBEIRO,
O FERA DO VIDEOGAME

ESTE CARTUCHO PERTENCE A
ARNALDO RIBEIRO,
O FERA DO VIDEOGAME

ESTE CARTUCHO PERTENCE A
ARNALDO RIBEIRO,
O FERA DO VIDEOGAME

1º CAMPEONATO BRASILEIRO DE GAMES

VOCÊ PODE FATURAR O MAIOR CAMPEONATO DO BRASIL E AINDA GANHAR SUPER PRÊMIOS!

Mande uma foto da sua TV com seu maior score em uma das categorias estabelecidas.
Mas fique ligado: só consideraremos válidos os scores que apareçam nitidamente na foto.
Os doze melhores resultados, três em cada categoria, estarão classificados para a grande final no Playcenter, o maior parque de diversões da América Latina, em São Paulo.
Em caso de empate de scores na fase pré-classificatória, ganha a foto que foi postada antes no Correio.

COMO FOTOGRAFAR SUA TV:

Não utilize flash.
Mantenha o lugar escuro.
Focalize toda a tela da TV.

ESTAS SÃO AS 4 CATEGORIAS:

Para concorrer, estes são os únicos jogos que estão valendo.

Jogue e fotografe seu recorde na versão 2D

OS PRÊMIOS:

1º COLOCADO: UMA TV 29" E UM SUPER NINTENDO

2º COLOCADO: UM SUPER NINTENDO

3º COLOCADO: UM SUPER NINTENDO

Os três primeiros colocados ainda ganham assinaturas da revista AÇÃO GAMES. E os campeões estaduais, além das assinaturas, superdiplomas de participação.

REGULAMENTO:

1. O "Campeonato Brasileiro de Games" é aberto a todas as pessoas que queiram participar sem limite de idade.
2. Cada competidor poderá participar em uma ou mais categorias, bastando enviar uma fotografia acompanhada do cupom de inscrição (pode ser xerox) com o seu score final nos jogos já determinados para cada categoria.
3. Só serão consideradas as fotos nítidas e com o score legível.
4. As fotografias devem ser enviadas até o dia 6/7 para o "Campeonato Brasileiro Ação Games", à av. Nações Unidas, 5777 — CEP 05479 — São Paulo — SP.
5. Participarão das finais os três melhores competidores com os maiores escores em cada categoria.
6. Os 12 finalistas virão à São Paulo disputar a final do campeonato com todas as despesas de transporte e estadia pagas e com direito a 1 (um) acompanhante por competidor.
7. Os maiores escores por estado, em cada categoria, receberão diplomas de Campeões Estaduais e assinaturas semestrais da revista AÇÃO GAMES.
8. A final será disputada no Playcenter em São Paulo, nas datas 25 e 26 de julho de 1992.
9. Os três primeiros classificados receberão, como prêmios o seguinte:
   1.º Uma TV 29" e um super nintendo
   2.º Um super nintendo
   3.º Um super nintendo
10. Os classificados para a final serão avisados por telegrama e terão os seus nomes divulgados na revista Ação Games edição 16.
11. Promoção exclusivamente esportiva e cultural, sem qualquer modalidade de sorte ou pagamento pelos participantes, nem vinculação destes à aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço, aberta a qualquer pessoa que queira participar com excessão dos funcionários e parentes de funcionários da Editora Azul, de acordo com a lei nº 5768, decreto nº 70951, art. 30.

A GRANDE FINAL

Na Grande Final, cada um dos doze participantes terá de jogar nos quatro sistemas — Super Nintendo, Mega Drive, Master System e Nintendo. O desempenho dos jogadores em cada sistema terá um peso específico. As notas de avaliação de desempenho serão somadas, apontando-se assim o primeiro, segundo e terceiro melhores resultados. Por questão de sigilo, os jogos e regulamento da Grande Final só serão divulgados às vésperas do acontecimento.

Nome: ______________________

Endereço: ______________________

Cidade: ______________________

Tel.: ____________ CEP ____________ Idade ______

☐ SUPER NES ☐ NINTENDO ☐ MEGA DRIVE ☐ MASTER

Envie este cupom junto com sua foto.

APOIO:

"O MUNDO DOS GAMES"

AGUARDE MAIS NOVIDADES

SELEÇÃO DE FASES

Entre na boca da velha árvore. Você vai descer umas ladeiras, uns corredores escuros...

Subindo pelos galhos da grande árvore, você encontra o chefe. Espere-o chegar perto do ninho e caia na cabeça dele

Depois de eliminar o pássaro, você ganha a senha para entrar nessa área. Fique ligado nas paredes: algumas são falsas

...e vai chegar a essa sala cheia de dinheiro, com um chapéu engraçado. Use-o para voar

THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA

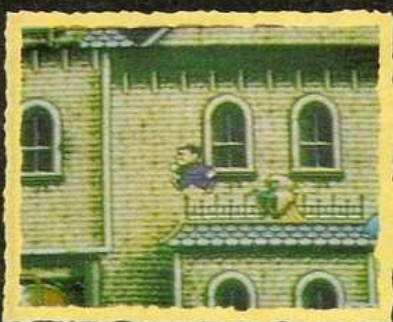
Kid Ying, um jovem impetuoso, e Dr. Yang, mestre nas artes místicas dos ninjas, são dois habitantes da pacífica aldeia de Horo-Horo. Sem a proteção da princesa do reino, que foi raptada, Horo-Horo fica um horror, atacada por demônios e pragas. Os dois corajosos amigos decidem então seguir o rastro de seus inimigos e libertar a princesa, cruzando 10 estágios cheios de ação, surpresa e também passagens secretas. Misturando os estilos ação e aventura, este jogo também tem um pouco de RPG — é preciso visitar casas, lojas, entrevistar pessoas e recolher objetos para cumprir a missão. Mas não se preocupe, pois as informações que você precisa para jogar vão pintando naturalmente conforme você progride e não é preciso queimar muito os seus neurônios.

A SORTE ESTÁ LANÇADA

Em alguns lugares existem casas de jogo onde você pode tentar a sorte e ganhar algum dinheirinho extra

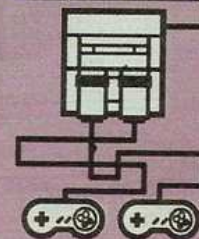
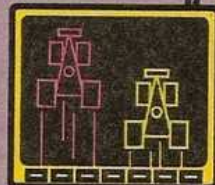
LANÇAMENTO Real Video

A caverna, no subsolo, também tem paredes falsas. Essa é uma de suas áreas secretas

É nesse local, dentro da casa, que você escolhe as fases. Cada porta corresponde a uma área do jogo

Quando estiver do lado de fora, não deixe de subir no telhado. Você encontrará muita grana

Os excêntricos integrantes da família Adams viviam felizes em seu casarão mal-assombrado, cheio de morcegos, teias de aranha e outras criaturas. Certo dia, deu a louca nessa bicharada e todos se rebelaram contra os Adams. Sobrou para o Gomez enfrentar a rebelião e resgatar seus parentes, percorrendo inúmeras fases nessa mansão. Mas fique ligado: como num RPG, você terá que descobrir a seqüência de operações a fazer. À medida que caminha pela casa, o jogo lhe dá senhas de acesso às telas seguintes.

AS ARMAS DE GOMEZ

No início, a única estratégia do personagem é cair sentado na cabeça dos inimigos. Mas ele pode encontrar armas e equipamentos em muitos lugares. Fuce.

Apareceu um gatinho na tela? Então pegue-o. Os gatinhos aumentam o poder de sua arma

Na primeira loja, seu dinheiro será suficiente para comprar bombas e chinelos (para andar mais rápido)

Na Warlock Zone 1, bata nesse marco de pedra e ele abrirá a passagem para uma sala secreta

Não adianta bater na primeira chefona: ela é um fantasma. Com sua arma, rebata os pratos para ela

Após derrotar a primeira chefe, sua vítima, agradecida, irá lhe contar para onde ir no próximo passo

Nessa casa de jogo, seu objetivo é acertar as pobres marmotas. Melhor desempenho, mais grana

EXPERIMENTE ESSES CÓDIGOS

Aí vão algumas passwords para você dar uma espiada até a fase 9. Ao iniciar o jogo, selecione a opção Continue e surgirá uma tela para a entrada de códigos. Mas atenção: com as senhas ao lado, você iniciará o jogo sem itens, sem grana e com apenas três vidas, jogando no modo 1 player com o Ying.

- Zona 2 h8HTYX
- Zona 3 +ZH676
- Zona 4 zdh1△1
- Zona 5 <9!t4t
- Zona 6 W:9LXL
- Zona 7 PJ?VtV
- Zona 8 Z+<HWH
- Zona 9 9<h@/@

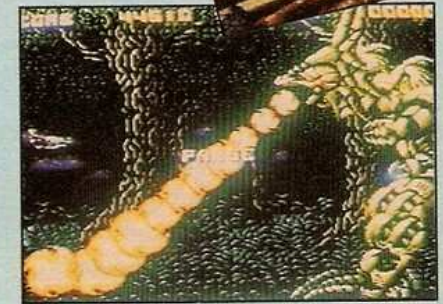
LANÇAMENTO
Dimensão Vídeo

Este jogo é muito parecido — até no nome — com o clássico de combate espacial do Mega Drive, *Thunder Force*. Você dirige uma nave de alta mobilidade, que apanha armas diferentes e poderosas pelo caminho. *Thunder Spirits* é um jogo tipo pauleira feito sob medida para gamemaníacos que gostam de ação pura. Nada de ficar preocupado com compra de poderes, troca de armas etc. É só enterrar os dedos no joystick e mergulhar em telas lotadas de inimigos.

Pressionando Start + Select aparece a tela de opções

Esses tiros em forma de guarda-chuva são apenas uma das opções em armas que você pode adquirir

Esse monstrão até parece um chefe de final de fase. Mas que nada: é só um dos inimigos normais que você terá de enfrentar

Barreiras de fogo e robôs gigantes são os inimigos logo no começo da segunda fase

Esse sim, é o chefão da primeira fase. Seu ponto fraco é a bolinha azul

PIT FIGHTER

Se você já conhece este jogo no Mega Drive, irá ficar decepcionado com a versão para o Super NES. Os gráficos de efeitos sonoros são mais pobres. A apresentação não tem aquela seqüência legal de animação, que mostra os lutadores treinando, mas apenas o retratinho deles. A platéia também não participa das lutas, limitando-se a torcer. Os lutadores têm os mesmos movimentos da versão para o Mega, mas a quantidade de golpes é limitada — o que torna o jogo mais difícil. Nessa, os fãs do Super NES não levaram sorte. Quando você pegar Pit Fighter, não espere muito dele.

A apresentação do jogo fica só nos retratinhos. Uma pena

LANÇAMENTO

THE ROCKETEER

Dimensão Vídeo

Se o filme *The Rocketeer* consegue agradar com uma boa história de ação e suspense, o mesmo já não se pode dizer do game. A empresa Novalogic, que produziu este jogo, não soube reproduzir o pique rápido do filme e acabou fazendo um game pouco criativo, com fases até mesmo monótonas. A música de fundo também não ajuda — chega a ser chata. Ponto positivo apenas para os gráficos, que têm o efeito de imagens digitalizadas. Para resumir, o jogo é fraquinho.

O jogo começa com a competição de aviões. Monótono

O game tem cenas de batalha aérea com o Rocketeer atirando contra os nazistas. Nem com isso o jogo esquenta

Depois, Cliff Secord tenta escapar dos nazistas dentro do hangar. Não deixe de pegar a barrinha amarela Fuel, para recarregar o combustível do foguete

LANÇAMENTO

ProGames

Você só poderá usar o golpe especial enquanto as letras SP estiverem acompanhadas do símbolo redondinho

COMANDOS E GOLPES

SOCO E DEMAIS GOLPES COM A MÃO/BRAÇO — aperte o A

CHUTE E DEMAIS GOLPES COM O PÉ/JOELHO — aperte o B

GOLPE DEFENSIVO — aperte X ou Y junto com o Direcional

GOLPE ESPECIAL — Aperte R ou L

Nessa versão, a galera não participa das lutas como acontece no jogo para o Mega

LANÇAMENTOS & DICAS

SUPER SMASH TV

Ganhe mais vidas e Continues — Vá para a tela de seleção do número de jogadores e nível de habilidade. Mantendo pressionado o botão L, aperte em seguida o R. Segurando os dois comandos, pressione em seguida o ↑. Se fizer tudo corretamente, você vai ouvir uma voz dizendo "Bingo" e uma nova tela para seleção do número de vidas e Continues surgirá, deixando você muito à vontade para detonar neste jogo

JOE & MAC

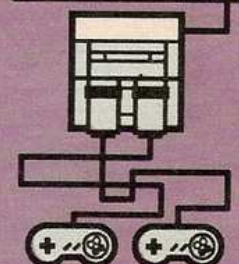
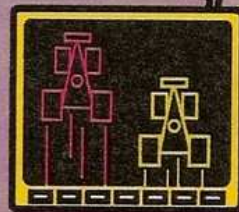
Salas de bônus — Nos níveis 8 e 9, você encontrará ovos vermelhos. Elimine todos os dinossauros pequenos destas fases e então quebre os ovos. Um pássaro o levará a níveis ocultos, em que você poderá apanhar Power-Ups para sua arma e outros itens importantes.

GRADIUS 3

Antidica — Como Gradius 3 é um jogo de Konami, você pode sentir-se tentado a usar o famoso código ↑, ↑, ↓, ↓, →, ←, →, ←, B, A e Start, durante a tela de apresentação, esperando por algum efeito milagroso. Mas saiba que se tentar aplicar este golpe aqui, você vai se dar mal — sua nave explodirá.

SUPER MARIO WORLD

Soda Lake — Usando a capa, voe pela fase Chees Bridge inteira. Ainda voando não cruze a barreira no final desta fase — passe por baixo dela como mostra a foto. Prosseguindo adiante, você encontrará uma segunda barreira. Cruze-a e você abrirá a fase Soda Lake, fazendo surgir uma trepadeira no mapa do mundo Twin Bridge.

Atravesse a fase Soda Lake, que é uma fase aquática. Chegando ao final dela, você abrirá a Star Road 3.

Os Lemmings são animais de um comportamento estranho: aonde um vai, todos os outros vão atrás. Eles parecem uns robozinhos, marchando em fila pelo primeiro caminho que encontram. Assim, nesse jogo, sua missão é bancar a babá desses bichinhos, ensinando-os a fazer caminhos seguros — afinal, eles não sabem desviar de abismos nem transpor obstáculos e, muito menos, achar a própria casa.

O QUE ELES SABEM FAZER

Você deve usar os próprios lemmings para conduzir a tropa pelo caminho correto. Eis aqui todas as coisas que eles são capazes de fazer:

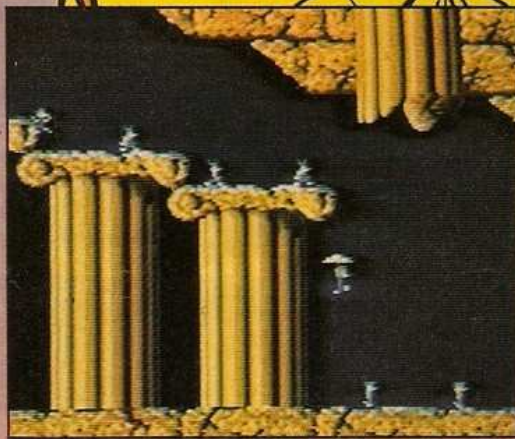
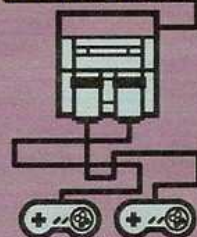
CAIR DE PÁRA-QUEDAS

Para que os lemmings possam cair de grandes alturas sem se machucar, dê-lhes esse guarda-chuva. Mas atenção: você deve dar um guarda-chuva para cada lemming

CAVAR PARA BAIXO

Com este movimento, abre-se um buraco no chão por onde os lemmings podem passar. Cuidado para não fazê-los cair de uma altura muito grande, senão os bichinhos não resistem à queda

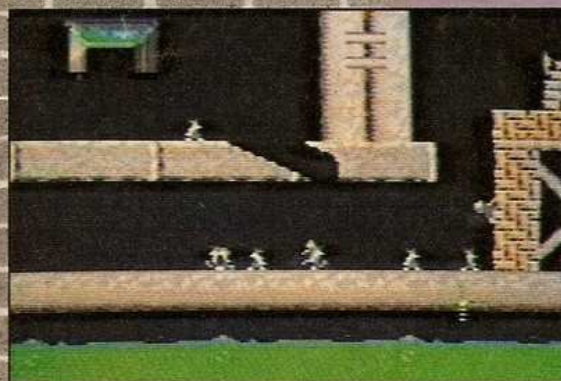
CONSTRUIR ESCADAS

Uma alternativa para pular obstáculos é construir escadas. Mantenha os lemmings ocupados enquanto um faz o trabalho

SUPER NES

ESTRATÉGIA

PARAR A FILA

Se a tropa estiver caminhando para um lugar perigoso, coloque um lemming parado para impedir a passagem. Infelizmente, um lemming parado jamais reaprende a andar. Assim, para que você mude de tela, terá de sacrificá-lo

ESCALAR PAREDES

Esta é outra habilidade que você precisa determinar para todos os lemmings que precisam escalar algum obstáculo. Uma vez que eles "aprendam" esse movimento, você não precisa repetir o comando para os demais obstáculos

CAVAR COM PICARETA

Use este recurso quando o chão for muito duro e não puder ser cavado de outra forma

ABRIR PAREDES

Ensine a um lemming esta habilidade e ele abrirá um túnel através de paredes e outros obstáculos verticais

EXPLODIR A SI MESMO

Em certos casos, um lemming precisa sacrificar-se pelos outros. A explosão tem efeitos devastadores, abrindo passagens ou buracos

OBJETIVO DA FASE

Cada fase do jogo tem um objetivo determinado. Nele você vê quantos lemmings serão soltos e quantos devem ser salvos, com que velocidade eles cairão na tela, quanto tempo você tem para salvá-los e qual o nome da fase

COMO SELECIONAR AS HABILIDADES

A fileira de itens no canto inferior esquerdo da tela corresponde às habilidades que você tem a sua disposição. Para selecioná-las, pressione X ou Y. Em seguida, mova o cursor sobre o lemming escolhido e aperte A para que ele assuma a função. O número acima de cada figura representa a quantidade de vezes que você pode usar aquela habilidade. Se não houver número, a função não está disponível

ACELERE O JOGO

Quanto mais rápido você salvar a porcentagem de lemmings fixada pelo objetivo, mais pontos irá ganhar. Mude a velocidade do jogo mexendo nos sinais + e −. E, quando tiver salvo a quantidade suficiente de lemmings, use o item bomba para fazer os que sobraram explodir, encerrando a fase mais rapidamente

PASSWORD

A cada missão completa você recebe uma password, que pode ser usada posteriormente para começar o jogo já naquela fase. Experimente essas pra ver no que vai dar:

HCNUPDR	TUMENES	MUKASSI
NAHCNAG	EUKUTAD	ONAKASO

VISÃO GERAL DA FASE

No canto inferior direito da tela você tem o mapa da fase. O retângulo mostra a parte em que você está jogando no momento. Os pontinhos brancos são os lemmings

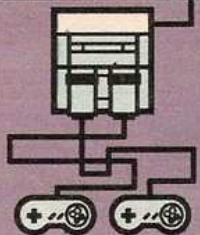
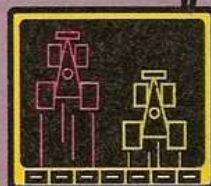
CONTRA 3

CONTINUAÇÃO

Como prometemos na edição número 13, aí vão algumas manhas para a sexta e última fase do jogo

SUPER NES

ESTRATÉGIA

O último reduto inimigo é uma caverna alien, infestada de criaturas estranhas. Atire nas dentaduras antes de passar sobre elas, pois soltam tiros

O primeiro obstáculo mais sério é esse ninho de aranhas. Destrua primeiro os casulos, deixando o coração para o final

Essa amável criatura corre feito um siri. Quando ela tentar prensá-lo na parede, você pode saltar sobre sua garra e ficará protegido. Para escapar dos tiros, o melhor é pendurar-se no teto. Atire no rosto quando ele aparecer

Essa ave mecânica ataca com cabeçadas e com chicotadas de sua cauda. Concentre o fogo na cabeça dela

Você está vendo o último monstro. Primeiro, destrua as taturanas que saem de suas garras. Depois, atire nos olhos dele

TRUQUE PARA GANHAR VIDAS

Depois que as taturanas forem destruídas, fique bem abaixo da cabeça do monstro destruindo todas as criaturas que ele solta. É uma maneira fácil de ganhar pontos e acumular vidas. Tenha paciência, pois demora muito para você ganhar uma quantidade razoável de vidas extras

Na segunda fase o chefe transforma-se num cérebro com várias formas de ataque. No da taturana, jogue bombas e conforme-se em perder algumas vidas, pois é impossível sair ileso

No ataque dos braços, fique no espaço entre eles e dance conforme a música. Atire direto no cérebro

No ataque dos espinhos também é muito difícil fugir. Em compensação, você pode apanhar muitas bombas e armas que aparecem na tela. A prioridade é apanhar as bombas e usá-las no ato. Isto enfraquecerá o cérebro

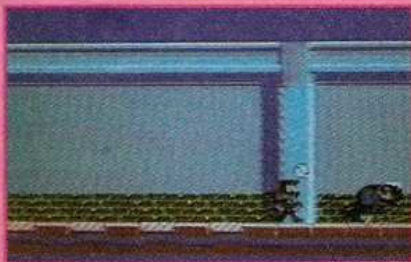
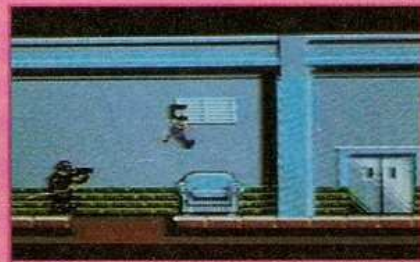
O cérebro ainda transforma-se em aranha e sai correndo atrás de você, tentando derrubá-lo com suas garras. Mande bala nele e resista, pois é seu último desafio

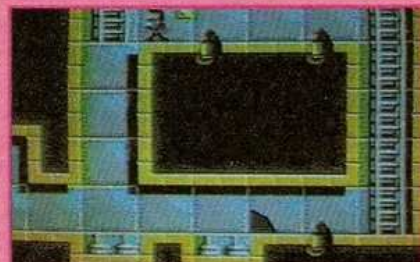
Thrilla's Surfari

Trilla, o gorila surfista, pegava umas ondas no Havaí enquanto sua gata, Barbi, tomava sol na areia. Sem mais nem menos, um feiticeiro africano invade a praia e, pra variar, rapta Barbi. Para resgatar sua amada, Trilla cabeça de gorila vai para a África, desbravando pistas em plena selva com seu skate e surfando em rios. Será preciso driblar elefantes, rinocerontes, peixes, pássaros e outros bichos selvagens para chegar ao destino, exigindo um bocado de habilidade. Os percursos não são em linha reta, mas cheios de curvas e caminhos alternativos. A trilha sonora não é das melhores, mas em compensação os cenários são caprichados, com efeito tridimensional. É o seguinte, brother: se você curte ondas ou hard-plants, vai curtir. Pode experimentar sossegado. Este jogo tem o patrocínio da marca Town & Country Surf Designs, do Havaí.

HUDSON HAWK

Baseado no filme de mesmo nome, estrelado por Bruce Willis, *Hudson Hawk* conta a história de Eddie Hawkins, um ladrão profissional. Depois de amargar alguns anos de cana, Hawk ganha a liberdade disposto a abandonar o crime. Mas, para salvar a pele de um amigo, o gatuno cede à chantagem de um casal muito rico e volta a roubar obras de arte, penetrando em locais de alta segurança — com canhões laser, células fotoelétricas, cães, guardas e até fotógrafos que querem pegá-lo no flagra. Mas, de uma hora para outra, Hawk pode virar a mesa contra seus chantagistas e provar que é um cara regenerado. Você vai experimentar uma sensação inédita nos videogames: a de jogar no time dos bandidos.

GRAFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Hawk é um bandido light, adepto da não-violência. Ele usa bolinhas de tênis como arma

Caixotes, rampas e outros elementos do cenário podem ser usados como apoio. Os sofás, por exemplo, funcionam como trampolim

Não passe na frente das células fotoelétricas, pois elas disparam o alarme e fazem os canhões laser funcionarem mais rápido

Na fase dos dutos de ar, mexa em todos os interruptores que encontrar. Eles desligam ventiladores e outras coisas perigosas, abrindo caminho

Na pista de skate, qualquer esbarrão nos obstáculos acaba em tombo. Use a tartaruga como trampolim para saltos radicais

Ao passar sobre a marca Town & Country, você poderá tentar faturar umas vidas no jogo "ache a pedrinha embaixo da casca do coco"

O surfe no rio é lotado de obstáculos. Dá até pra sentir saudades da fase do jet ski, de Battletoads...

Trilla adquire objetos para atirar contra os chefes. Ao enfrentar o rinoceronte voador, mire na cara dele

Na pista de skate, apanhe as bolinhas brancas: elas dão invencibilidade temporária e Trilla pode até barbarizar, plantando bananeira

ULTIMATE STUNTMAN

Stuntman, em inglês, significa dublê. É aquele sujeito que substitui o personagem dos filmes nas cenas perigosas, topando qualquer parada. Assim, neste jogo, você vai encarar vários desafios, como dirigir um carro esporte em alta velocidade, sair nas ruas detonando vilões, escalar prédios, voar de asa-delta ou pilotar uma lancha turbinada. *Ultimate Stuntman* é um game supermovimentado, em que o objetivo é resgatar Jenny Aykroid, cientista raptada pelo vilão Dr. Evil. Para chegar à vítima, será preciso enfrentar estágios com um grau de dificuldade acima da média. Um bom teste para sua rapidez de reflexos e habilidade com o joystick.

Na fase da rua, o objetivo é apanhar as sete chaves espalhadas pela tela. Pressionando o Direcional nas diagonais mais B, você atira para cima

Ao escalar o prédio, desvie dos tiros e obstáculos. Se quiser destruí-los, movimente a mira segurando o botão B e use o Direcional, simultaneamente

Dicas

TREASURE MASTER

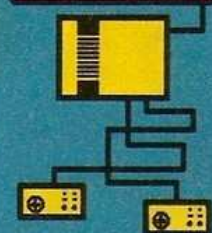
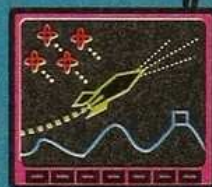
Entrada secreta: Logo na entrada da fase 4, procure por uma passagem secreta atrás de um dos cogumelos. Esta passagem o levará a uma sala onde você encontrará o que precisa para chegar à maçã mágica

Economize munição: Não pense que será preciso esbanjar sua preciosa munição no estágio 4. Saiba que todos os inimigos desta etapa podem ser enfrentados com as botas

SHATTERHAND

Pratique os chefes: Com este código radical, que deve ser dado durante a tela de apresentação, você poderá escolher qualquer um dos chefes de final de estágio. É uma boa oportunidade para praticar. O código é: A (quatro vezes), B (quatro vezes) e AB (quatro vezes)

MEGA MAN 4

Você sabe onde encontrar as duas armas secretas deste jogo? Pois veja aqui como encontrá-las e quando usá-las. Saiba também como enfrentar os inimigos e outros macetes campeões para esmerilhar em **Mega Man 4.**

ORDEM PARA ENFRENTAR OS INIMIGOS

1	RING MAN	A236 B6 D1 E3
2	DUST MAN	A23 B35 D14
3	SKULL MAN	A23 B5 C1 D4 F2
4	DRILL MAN	A2 B5 C36 D4 E2
5	TOAD MAN	B15 C3 D24 E2
6	BRIGHT MAN	A1 B5 C3 D4 E24
7	PHARAOH MAN	A14 B5 E2 F13
8	DIVE MAN	A23 B5 C4 D4 E2

ARMAS SECRETAS

A primeira está na fase do Dive Man. Passando a segunda baleia, jogue-se no primeiro buraco que encontrar. Durante a descida, cuidado com os espinhos. Lá no fundo está a arma Wire, que serve para você pendurar-se no teto

A segunda é o Baloon, uma espécie de elevador. Você a encontra na fase do Pharaoh Man, numa passagem secreta à direita do primeiro buraco. Pegue o Rush Coil ou Rush Jet para passar ao outro lado e force a passagem para a direita. Aí é só seguir até encontrar o Balooh

RING MAN

Nesse local, use o Rush como trampolim para alcançar a escada. Lá em cima há uma caixa de itens

Fique sempre do lado oposto ao Ring Man, pulando-o quando ele se aproximar. A arma normal é suficiente

DUST MAN

Não deixe que esse chefe puxe você. Só atire depois que ele soltar sua bomba, usando a arma Ring

BRIGHT MAN

Enquanto ele fica de altos pulos de um lado para outro da tela, você passa por baixo e atira com a Toad

DIVE MAN

Ele virá feito um torpedo em sua direção. É melhor ser pego pelos tiros do que ser atropelado desse jeito — o que gasta muita energia. Use a arma Skull

DRILL MAN

Para fazer o chão aparecer nesse trecho, é preciso pular sobre a alavanca do dispositivo

Fique pulando o tempo todo. Esse inimigo aparece furando o chão, ataca e volta a esconder-se. Melhor usar a arma Dive

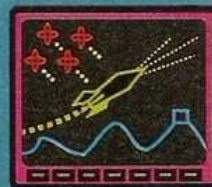
SKULL MAN

Sete tiros com a arma Dust põem esse cara a nocaute

PHARAOH MAN

Use a arma Bright, que tem efeito congelante. Atire rapidamente e sem parar, pois caso contrário o Pharaoh Man escapará

TOAD MAN

Passe por baixo dele e acerte-o com a arma Drill

CONSELHO DE AMIGO

- FIQUE COM O BOTÃO DE TIRO APERTADO PARA MANTER O POWER SEMPRE NO MÁXIMO

- EM VÁRIOS MOMENTOS DO JOGO, OS ESCORREGÕES SÃO O MELHOR MOVIMENTO PARA SALTAR UM BURACO. ELES EVITAM QUE VOCÊ BATA NO TETO E ERRE O SALTO

CASTELO DO DR. COSSACKS

Pegue todos os itens reenergizantes que conseguir e recarregue o poder de suas armas

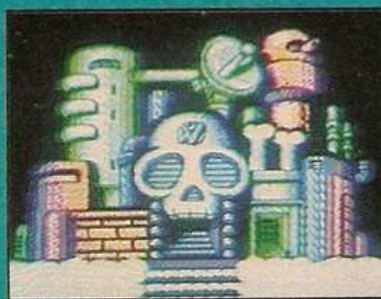
Ao enfrentar essa engenhoca, use o Ring e mire o pontinho vermelho

Essa máquina só se torna vulnerável quando suas três partes se juntam. Use o Dust no ponto vermelho

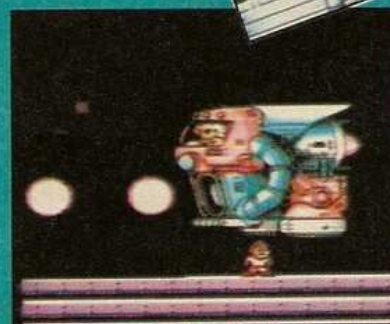
Começe essa luta com o Dive e termine-a com a arma normal

Contra o Dr. Cossacks, basta usar a arma normal. Suba na plataforma mais alta para alcançá-lo

Oh, não! Cossacks era apenas um capanga do Dr. Wily!

CASTELO DO DR. WILY

Nesta fase, você terá de enfrentar novamente todos os chefes da primeira fase. Use exatamente as mesmas táticas

Qualquer arma dá conta desse capacete ambulante

Usando a arma Ring, atire na lampadinha verde desse maquinão

No primeiro encontro com Dr. Wily, destrua o escudo frontal da nave com a arma normal em poder máximo. Depois fique embaixo da nave atirando com o Wire na lâmpada azul. Terminado o efeito do Wire, o jeito é ficar na frente da nave, atirando com a arma normal nos intervalos entre as bolas

O segundo ataque do doutor é nesta tela escura, onde ele só se torna visível em frações de segundo. Desvie dos tiros em círculo e, assim que o Dr. Wily aparecer, atire na direção em que o viu. Indicamos o uso da arma do Pharaoh Man. Et c'est finit!

Na edição número 12, mostramos o jogo até o primeiro encontro com o Destruidor. Agora veja o que rola nas fases finais.

DE CARA COM O DESTRUIDOR

A manha é ficar no meio da tela e usar o golpe especial enquanto ele salta de um lado para outro

NO ELEVADOR

Fique ligado nos objetos que caem do céu — eles fazem sombra antes de atingir a plataforma. A melhor tática para se livrar dos ninjas é jogá-los para trás

NO PRÉDIO

Contra os robôs azuis, use o golpe normal. Já contra os caras armados de bazuca, o melhor é usar a voadora. Os outros inimigos são manjados

O chefe desta fase é o Toka. Mande golpe especial nele

ESTRATÉGIA

No final do jogo, o Destruidor aparece para uma luta de vida ou morte. Ele tem cinco tipos de ataque: chutes, socos, tiros de fogo, raios e uma rápida corrida para cima de você. Quando o corpo dele piscar, é sinal de que vai mandar um raio daqueles: nesse caso, movimente-se rapidamente para escapar. Nos outros tipos de ataque, a melhor tática é o golpe especial. E Cowabunga nele!!!!!

NAVE DO DESTRUIDOR

Use e abuse das voadoras. Só não use o golpe especial para não gastar energia, pois aqui é inevitável perder algumas barrinhas do seu medidor de vidas

Fique afastado das bolas verdes da parede — delas saem inimigos mecânicos. Ninjas cruzam a tela em cambalhotas, obrigando você a saltar no momento certo. Poupe energias

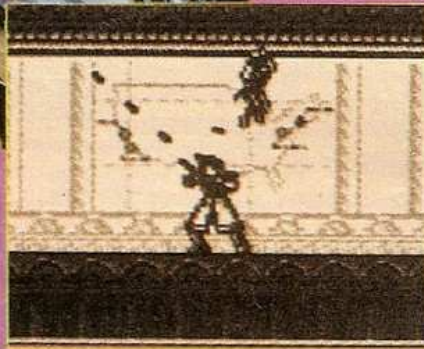
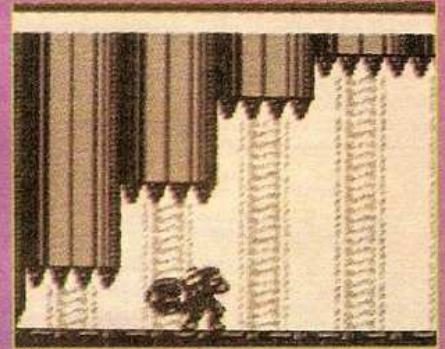
Krang solta granadas e laser pela boca. Quando ele se divide em dois, concentre-se mais em atacar a parte de cima com voadoras. Já quando ele estiver inteiro, use golpe especial

O chefe é aquele robô bocudo dos esgotos. Se você conseguiu poupar energia, está na hora de usar o golpe especial para despachá-lo rapidamente

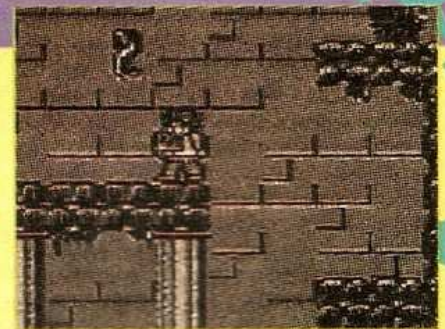
NINJA GAIDEN SHADOW

Os fãs do ninja Ryu Haiabusa podem se preparar para mais uma eletrizante aventura nas violentas ruas de Nova Iorque.

Nesta nova versão de *Ninja Gaiden*, você vai encarar quatro estágios de movimentação horizontal/vertical coalhadas de inimigos. Ryu conta com sua infalível espada e o poder mágico que acumula pegando Power-Ups pelo jogo — para agarrar alguns deles, porém, você vai sofrer um pouco. A grande novidade do game fica por conta de um gancho que o ninja pode usar para agarrar-se ao teto, muito útil para acessar lugares difíceis ou lutar contra inimigos mais cabeludos.

Só mesmo usando o gancho para agarrar esta vida extra no estágio 2

Experimente pendurar-se no teto para encarar o terceiro chefão. Nos intervalos entre os tiros, despenque sobre a cabeça dele

Use a mágica ninja para brecar as plataformas e pegar a vida extra. Senão, elas caem e você dança

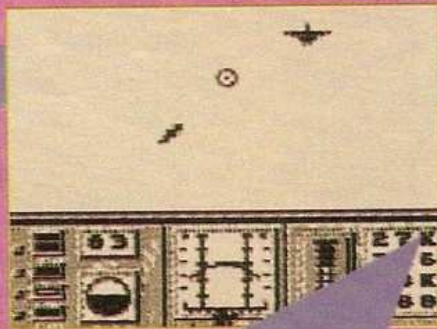
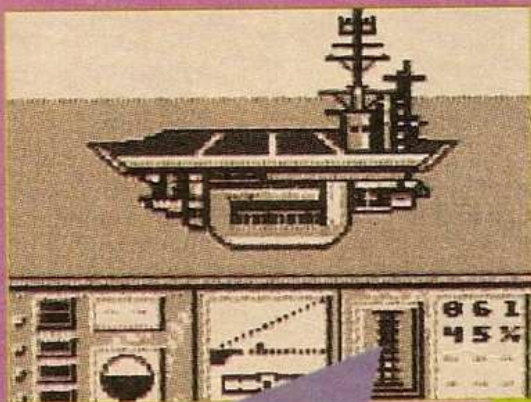
KID ICARUS: OF MYTHS AND MONSTERS

Com personagens grandes, gráficos bem detalhados e até uma bateria interna para gravar as fases que você já completou, *Kid Icarus* é um jogo surpreendente. Dirigindo o herói Pit, seu objetivo é proteger Angel Land do vilão Orcus e seu exército de serpentes, sombras, mágicos e outros bichos. O game é do tipo ação/aventura, com estágios agitados em que você pode movimentar-se em todas as direções. No trajeto, você pode apanhar itens como martelos, poções reenergizantes e até um cartão de crédito. Vale a pena conhecer.

Deixe uma só serpente sobrevivente em cada tela. Com isso, você evitará que outras apareçam

GAME BOY

LANÇAMENTOS & DICAS

TURN AND BURN

Muito parecido com o Top Gun da Nintendo 8 bits, este jogo simula o combate aéreo a bordo de um Caça F-14 Tomcat. Decolando de um porta-aviões, você precisa localizar seus alvos através do radar. Além da metralhadora 50 mm no bico do avião, estão disponíveis mísseis Sidewinder (que seguem o calor) e Phoenix (teleguiados). A quantidade de munição é limitada, portanto, fique esperto. Para tornar as missões ainda mais desafiadoras, o combustível também é limitado — acabou, tchau, tchau. *Turn and Burn* é um daqueles jogos que precisam de horas de prática e muitas vidas pra você se acostumar.

Depois de lançados, os mísseis Sidewinder acompanham sua movimentação. Tire proveito disso para acertar em cheio nos alvos

Acostume-se a olhar para o radar. Além de localizar os alvos, ele também o ajuda a pousar no porta-aviões

Kid Icarus é um jogo sensível aos comandos, exigindo respostas rápidas

Dicas

BURGHER TIME DELUXE

Seleção de fases: Use as seguintes combinações para ir ao estágio desejado, sem indigestão:
Nível 2-1: dois ovos, hot dog, burger guy
Nível 3-1: hot dog,. dois burger guys, pickles
Nível 4-1: pickles, dois ovos, pickles
Nível 5-1: dois tomates, pickles, burger guy
Nível 6-1: pickles, dois tomates, hot dog

R-TYPE

Tela de opções: Sabe como fazer para a tela de opções do jogo aparecer? Basta pressionar os comandos ↓ e Select durante a tela de apresentação. Aí você poderá escolher o nível de dificuldade e algumas músicas. Para sair desta tela, basta apertar o Select novamente.

PLAY ACTION FOOTBALL

Passwords campeãs: Aí vão umas senhas pra você escolher as fases do jogo:

Los Angeles: 8HNHGFC98
San Francisco: 8BIK8MG87
Miami: FVCDVNJDC
Chicago: DDNCFPJB9
Denver: DHNRLG898
Washington: CKPBM6776
Nova Iorque: 85FD34932
Houston: GBLK89F87

A História

Nos anos 30, o famoso arqueólogo Earnest Evans tinha um grande desafio: encontrar três antigos ídolos que juntos podem destruir a vida sobre a Terra. Os ídolos foram separados por Hastur, deus dos ventos, antes que o poder das relíquias fosse destruído.

Depois de 50 anos, o neto do arqueólogo segue os mesmos passos do avô. O jovem Earnest Evans, de 23 anos, deve continuar a missão do avô: salvar o mundo.

Para controlar o poder de Mavur, Evans deve atravessar vários países do mundo e destruir os aliados do líder Brady Tresidder. Antes que seja tarde demais.

E AGORA NO MEGA DRIVE...

EARNEST EVANS

OS PERSONAGENS

EARNEST EVANS

Neto de um famoso arqueólogo e caçador de tesouros dos anos 30 e filho de Annet. Com seu chicote — no melhor estilo Indiana Jones — o jovem explorador sai da casa de seu avô para salvar o mundo de uma maldição.

ANNET

Quando jovem, foi uma feiticeira no Peru. Agora, aos 70 anos, Annet sai à procura de seu filho, Earnest Evans. Na versão do Mega-CD, Annet é uma gatinha de olhos grandes e lindos cabelos verdes.

BRADY TRESIDDER

O sucessor de Vincente DeMarco no controle da máfia. Tresidder descobriu o segredo de Mavur e tem um dos ídolos em suas mãos. Evans deve encontrá-lo na Bélgica.

EARNEST EVANS TEM DOZE ESTÁGIOS. CONHEÇA ALGUNS DELES:

MÉXICO Caverna de Coaterique

É aqui que começa a aventura do jovem arqueólogo. No interior da caverna do deus Coaterique, Earnest Evans encontra adversários fantasmagóricos, como esqueletos armados de foices.

Para destruir o esqueleto, fique em um lugar mais baixo para não ser pego pela foice giratória

Não tome a poção azul, senão você dorme no meio do combate

Depois de encontrar o primeiro ídolo e matar o boss, saia rápido da caverna, porque tudo desmorona

PERU Vale do Ukayari

Earnest deve violar os domínios deste vale sagrado para localizar o templo de Marvur. Seus guardiões indígenas são imortais.

Pegue um chicote poderoso nesta passagem secreta, camuflada nos subterrâneos do vale

Para derrotar o segundo boss, pule sobre ele e fique no canto direito, chicoteando sem parar

O arqueólogo foi o primeiro herói do Mega-CD e agora sai em cartucho para o Mega Drive.

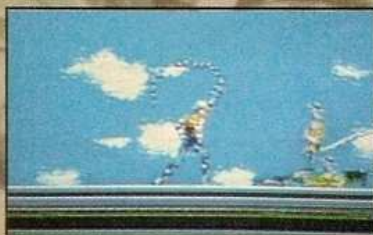
Com esta versão, dá para comprovar como os primeiros lançamentos do Mega-CD foram fraquinhos. Quem jogou *Earnest Evans* no CD, não vai notar muita diferença no Mega Drive.

É claro que você perde nos sons. *Earnest Evans* não tem músicas incríveis. Mas no Mega Drive não dá para ouvir aquele som de CD.

O que faz falta mesmo são as animações, que são um grande achado na versão do Mega-CD que intercalam as fases.Dá gosto terminar a fase e ver os desenhinhos de *Earnest Evans* ao lado das curvas de sua bela namorada Annet (que agora, na nova versão, é sua mãe com 70 anos). No Mega Drive, nada de desenhos, nada de garotas.

Fora isto, os gráficos continuam os mesmos. Até o molejo de marionete do herói não mudou nada. Com seu chicote, o herdeiro de Indiana Jones chega às lojas por um preço mais acessível.

EUROPA Expresso Trans-Europa

Para encontrar a gangue de Tresidder, Earnest atravessa o oceano Atlântico em direção à Europa. E encontra os primeiros bandidões no trem.

Antes da fase começar, deixe o Direcional apertado para a esquerda. Você já cai direto no teto do trem. Economize tempo e energia

MONGÓLIA Deserto de Gobi

Os insetos dominam as areias do deserto. Mas os vegetais também desenvolveram métodos especiais de sobrevivência.

Suba nas partes mais altas para eliminar os insetos

Quando a flor abrir as pétalas, fuja. Ela solta um veneno poderoso

ESTADOS UNIDOS Grand Canyon, Arizona

Nosso herói deve encontrar o rio Colorado, onde criaturas da água esperam transformar Earnest em um bom prato.

Cuidado com a árvore. E não desperdice o poder da clava. Ela será muito útil contra o boss

Pule sobre o braço do caranguejão para acertá-lo sem piedade. Se não der, fique entre as pernas

PASSWORDS: LOOLORT AQOJMHU • TGJZLOK

DESERT STRIKE

É "o" jogo de combate. Com 8 Mega, *Desert Strike* traz gráficos, sons e desafios autênticos de uma guerra de verdade.

No Oriente Médio, o ditador Killbaba está usando seu poderio militar para organizar ações terroristas. O que ele mais gosta de fazer é cozinhar prisioneiros em tanques de ácido.

Você é o escolhido para acabar com a farra do ditador. Sobre as areias escaldantes do deserto, você deve completar cinco campanhas gigantescas. Quer mais?

Os gráficos são impressionantes. Os detalhes do terreno e o realismo das armas beiram a perfeição. Para captar a qualidade dos sons, deixe o volume no talo. Parece que foram gravados ao vivo.

Os controles são simples e a resposta é exata. Manobras animais nem precisam de muito treino.

Enfim, um jogão de guerra com tiro rápido e uma multidão de inimigos para combater no meio do deserto.

COMBUSTÍVEL

Economizar combustível é uma questão de sobrevivência. Trace um plano de ação para não ficar dando voltas à toa. LEMBRE-SE: indo pela água, você não gasta combustível. Nas campanhas 2, 3 e 4, há tambores de combustível escondidos em prédios, debaixo de dunas, pedras e estruturas. Decore suas posições para usá-los mais tarde.

Missão	Objetivo
Missão 1	Destruir os radares
Missão 2	Bombardear os campos de pouso
Missão 3	Bombardear as usinas de força
Missão 4	Destruir os centros de comandos

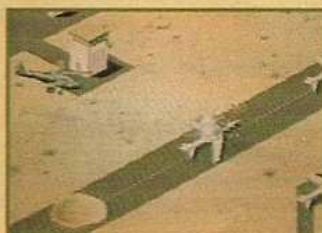
DICA DO GENERAL
"Se você quiser sobreviver, sugiro que complete a campanha nesta ordem."

CAMPANHA 1 — SUPERIORIDADE AÉREA (manhã)

CAMPANHA 2 — DESTRUIDOR DE SCUDS (tarde)

1. Destruir os radares
2. Organizar uma fuga da prisão
3. Destruir a estação de força
4. Destruir o complexo de armas químicas
5. Acabar com os Scuds e capturar seus comandantes
6. Resgatar os presos políticos e os jornalistas

CAMPANHA 3 — RESGATE DA EMBAIXADA (fim de tarde)

1. Resgatar representantes da ONU
2. Destruir complexo de armas biológicas
3. Destruir silos subterrâneos de mísseis
4. Resgatar os pilotos perdidos no mar
5. Destruir as estações de força
6. Resgatar prisioneiros no iate do ditador
7. Capturar o embaixador inimigo
8. Resgatar a embaixada

Mantenha-se em movimento para não ser alvo fácil das armas inimigas. Helicópteros militares são muito caros

Os gráficos impressionam pela precisão de detalhes

Isto é uma guerra, onde todo mundo é louco por segredos militares. Quando um avião de sua esquadra for abatido, acabe de destruí-lo

A ação começa na fragata. É você quem decola

LANÇAMENTOS

Dotada de um poderoso raio mágico que sai de suas mãos, Alysia tenta eliminar a maldição da Estrela de Prata que atormenta o planeta. A heroína também conta com a ajuda de quatro amigos que se revezam para acompanhá-la e também enfrentam os inimigos. Para compensar a pouca movimentação da personagem principal, que é meio durinha, o jogo tem belos cenários. O segredo do sucesso está em explorar bem as habilidades de cada um dos amigos de Alysia e acumular bônus para aumentar o poder das armas.

O dragão verde ataca com poderosas bolas de fogo

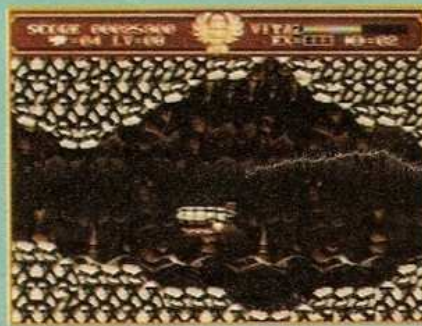
Satélites protegem o corpo do dinossauro verde, amigo de Alysia

O fogo é capaz de eliminar inimigos de longe. É o que mais protege Alysia

O lagarto solta uma espécie de bumerangue, atingindo inimigos acima dele

Pauleira pura, *Steel Empire* é também um game com gráficos superdiferentes — que lembram um pouco as maluquices do filme *Submarino Amarelo*, com os Beatles. Você pode dirigir um avião com asas de pássaro, ágil, rápido e fácil de manobrar para o escape a ataques inimigos. Ou um dirigível mais pesado e lento, mas que em compensação tem resistência maior aos tiros alheios. Seus inimigos são grandes e pequenos, mas sempre esquisitos e cheios de surpresas.

STEEL EMPIRE

Fique ligado nos itens-bônus: S (pontos), L (nível de tiro), B (bombas), O (satélites) e Coração (energia)

O dirigível tem mais energia, favorecendo suas chances numa fase como esta, em que a tela rola rapidamente

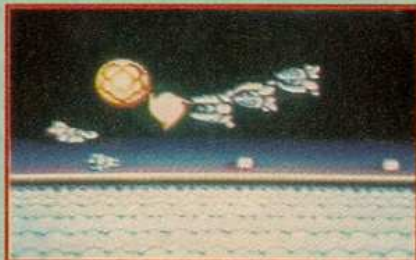
Aqui o avião está com seu máximo poder de fogo: pauleira pura

BATALHAS ESPACIAIS

Os novos lançamentos da Tec Toy percorrem todas as galáxias. As histórias mudam, mas trazem muito tiro e muita ação. É só escolher.

ARROW FLASH

No século 30, os vikings voltam a atacar. Os bárbaros estão detonando todos os planetas da gálaxia. A Terra é o próximo da lista. O futuro dos seres humanos está nas mãos de Zana Keene e do seu caça espacial Chameleon: uma superarma capaz de se transformar em robô.

Explore as potencialidades de seu caça. A nave é ágil em espaços pequenos. O robô é bom em ataques a longa distância

No modo Charge, você tem tiros infinitos, mas tem de esperar o tiro recarregar

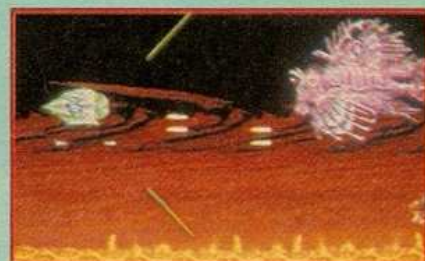
GALAXY FORCE 2

Os cinco planetas do sistema solar Junos viviam naquela paz. Até a hora em que Halcyon quis um pouco de ação e invadiu Junos para aumentar sua coleção de planetas arrasados. Com 8 Mega de memória, os desafios de Galaxy Force 2 estão em terceira dimensão.

O sistema solar Junos

Regule o som do game. Dentro dos túneis, não deixe de ouvir as informações

SAGAIA

Darius foi destruído. Os pilotos Proco Jr. e Tiat Young estavam fora de seu planeta quando o ataque começou. À procura de um novo mundo, começaram uma nova civilização em Orga. Até o dia em que ouviram uma mensagem de socorro vinda de Darius.

Ao destruir um centro de energia, uma enorme explosão elimina todos os seus inimigos da tela

Sua aventura começa no Sol e atravessa sete etapas com 28 zonas

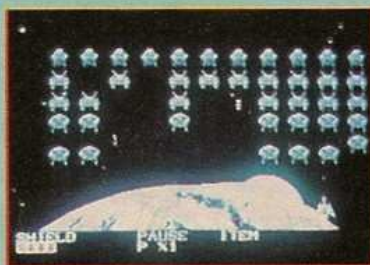
INSECTOR X

Em um mundo quase imperceptível aos olhos humanos, duas tribos — BELZERS e INSECTORS — chegam ao final de uma guerra. Sua tribo foi destruída por andróides (metade máquina, metade inseto). Você é Kait, o único sobrevivente de Insectors. Depois de fugir para o deserto, um garoto te salvou. Agora os Belzers estão invadindo o mundo humano. Chegou a hora de pagar a dívida. Mas vai valer a pena.

CARACTERÍSTICAS DOS INSECTORS:

- **Visor de antenas em fase:** fornece uma visão de 270 graus
- **Sensor de busca de longo alcance:** detecta pequenos inimigos a muitas milhas de distância
- **Sensor de busca de raios:** detecta inimigos entre os objetos do solo
- **Asas variáveis:** permitem todos os tipos de manobras
- **Superprotetor:** absorve os impactos de grandes quedas
- **Synchroviverator:** arma que dispara dois tipos de balas especiais

SPACE INVADERS

Objetos Voadores Não Identificados estão atacando a Terra. E não estão para brincadeira. Quanto mais óvnis você destrói, mais fortes eles ficam. É preciso se prevenir com um bom carregamento de escudos. A guerra começa na Terra, atravessa a Via Láctea e se perde no Universo.

Combine os itens para conseguir várias armas. Abuse e use. Não dá para gastar os itens na fase seguinte

THUNDER FORCE 3

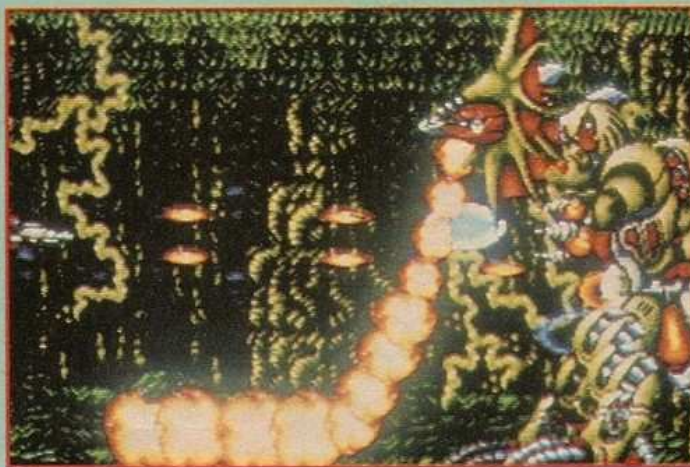
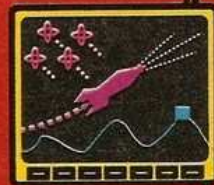
Depois de cem anos, a nossa Galáxia se prepara para iniciar mais uma tentativa deataque contra o império. O projeto Thunder Force vai entrar em ação. A nave espacial STYX é pequena — para escapar dos radares imperiais — mas transporta vários tipos de armas. É a última chance.

Fixe bem os pontos fracos dos inimigos. Na fase 1, mire a barriga de Gargoyle. Nas fases 2 e 3, cegue os olhos de King Fish e G-Lobster

GRAFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSAO

Suas armas de combate: tiros a laser, ondas supersonicas, mísseis teleguiados

DICA

Para obter todas as armas, pause o jogo e aperte: ↑ dez vezes, botão B, ↓ duas vezes, botão B seis vezes e os botões A e Start

Abra o bico e peça a sua QUAC! nº 2!
QUAC!
QUAC! , a nova revista Disney de virar a cabeça, continua cheia de novidades bem radicais. Nas seções, você vai conhecer o lado bom e o ruim de ter irmãos (se prepara...), vai descobrir quem cantou as "minas", vai procurar o Donald num shopping na seção CADÊ O PATO?, sem falar nas histórias em quadrinhos. Demais! Chocante? Você ainda não viu nada! Dá só um bico na banca.
• FORMATO GRANDE
• REVISTA MENSAL
© DISNEY
Abril Jovem
GRÁTIS! UMA CANETA SUPERLEGAL!!

KID CHAMELEON

PILOTO: Rodrigo

Um estranho fliperama abriu na cidade. Há uma máquina enorme em que os jogadores precisam entrar para poder jogar. Chocante! Só que alguns não voltam. Para onde eles vão? Quem poderá salvá-los? Kid Chameleon, é claro.

Pegue um pouco de Super Mario, misture com Sonic e Decapattack e acrescente uma idéia muito boa: um personagem que muda de personalidade quando veste um capacete diferente. Você terá Kid Chameleon. Um jogo que não traz nada de realmente diferente, mas que é muito divertido.

Você não tem muita coisa a fazer além de correr, vencer obstáculos, derrotar inimigos e chegar na bandeirinha do final da fase. As fases não são muito difíceis, mas, como são muitas (103!), não dá para fechar o jogo na primeira sentada. Para complicar, existem os teletransportadores, que levam você para Algum Lugar (Elsewhere, em inglês). E são cinco Continues pra começar. Se você não encontrar outros, volta tudo. Nada de senhas para continuar de onde estava.

O mais divertido no jogo é poder ficar trocando de capacetes para experimentar todos os poderes de Kid. Há um elmo de cavaleiro medieval, um de samurai, um que transforma Kid em um homem-rinoceronte, outro em uma mosquinha e, o melhor, a máscara de hóquei de Jason, o vilão de Sexta-Feira 13.

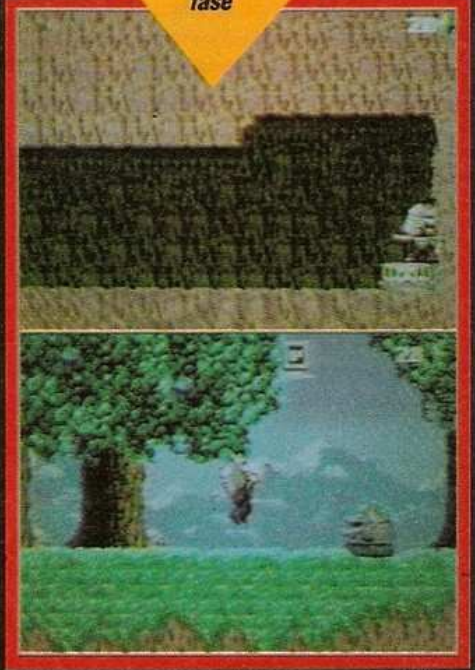
DICA *O poder especial do cavaleiro é a habilidade de subir pelas paredes.*

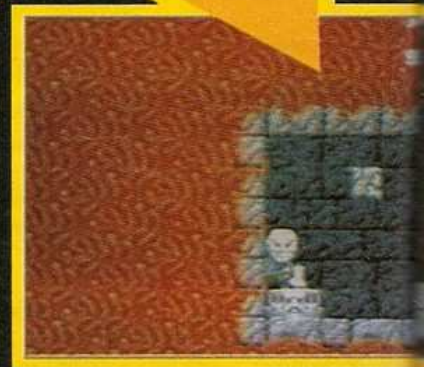
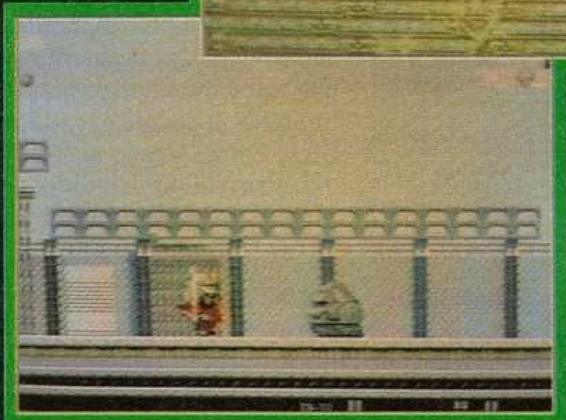
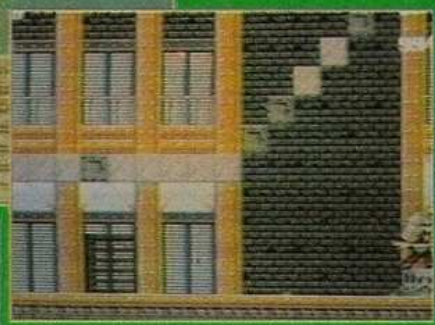
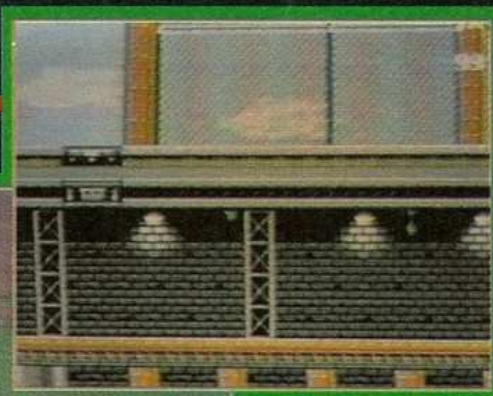
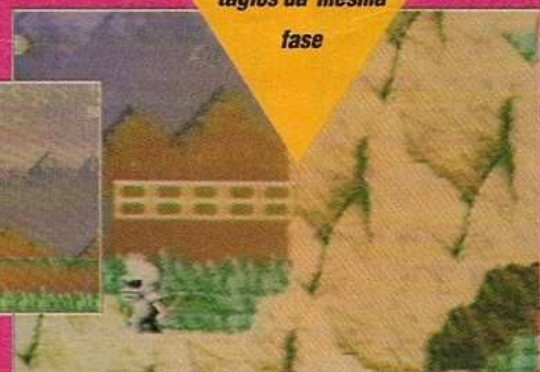
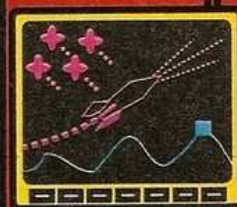
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

PODERES DE KID

TELETRANSPORTADORES

AQUI ESTÃO ALGUNS DOS MUITOS TELETRANSPOR-TADORES QUE KID ENCONTRARÁ PELO CAMINHO

O primeiro teletransportador leva a um estágio mais avançado da fase

O tele-transportador da 3.ª fase leva para uma nova. O próximo tele transportador também desloca Kid para uma nova fase. Com o próximo tele, você sai da água e vai para os subterrâneos

Pulando essa bandeirinha, Kid encontra um teletransportador que o leva para um novo estágio dos subterrâneos

Com esse tele, Kid sai do vale e vai para uma construção. O próximo teletransportador sai em outra fase

Em Dragonspike, Kid pode se mandar para um pouco mais adiante. Os próximos dois teletransportadores exploram estágios da mesma fase

SAGAIA

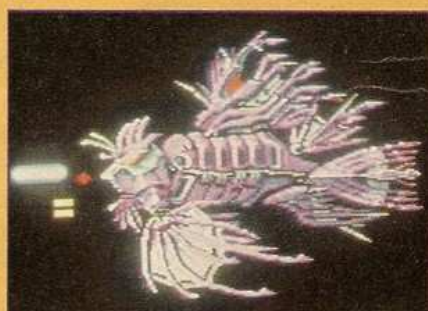
Darius, um planeta muito parecido com a Terra, foi atacado inesperadamente. Dois jovens pilotos — Proco Jr. e Tiat Young — estavam fazendo experiências biológicas a bordo de suas espaçonaves Silver Hawk quando o ataque começou. Pegos de surpresa, não tiveram outra saída: fugiram.

Eles vagavam pelo espaço à procura de um novo lar, quando a rádio captou uma mensagem de ajuda. Sobreviventes darianos precisavam de transporte até a estação galáctica mais próxima. Proco e Tiat já estão a caminho.

Sagaia é uma versão dos arcades, lançado agora pela Tec Toy para Master System e Mega Drive. Traz bons gráficos e muita ação. As naves de Proco Jr. e Tiat Young têm características diferentes, como velocidade e tipo de tiros. T. Young comanda a nave mais rápida.

Entre o itens que aparecem na tela, um dos melhores é o objeto azul. Ele fornece um escudo

GRAFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Sua jornada começa perto do Sol e vai até Júpiter, o planeta mais próximo de Darius. Depois de atravessar a Zona A, você pode escolher sua rota. Há vinte zonas de perigo

Este é o primeiro guardião. Para destruí-lo, fique frente a frente com ele e ataque o mais rápido possível seu núcleo energético (bomba poderosa)

Há várias espaçonaves inimigas que aparecem em todas as zonas. Aprenda seus modos de ataque

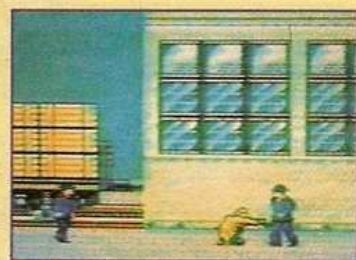
Para derrotar o guardião da Zona D, dirija seus mísseis no centro da cauda

DICK TRACY

O personagem dos quadrinhos está de volta em mais uma versão para os videogames. Depois de estrelar nas telas dos cinemas e do Mega Drive, Dick Tracy entra em ação no Master, com ótimos gráficos. Além de um bom desafio, você pode detonar os cenários.

A cidade foi invadida pelos gângsteres e a polícia perdeu o controle da situação. Parece que o único cara disposto a enfrentar essa parada é o policial Dick Tracy. Você vai ter de derrubar muito bandido durante seis fases até chegar frente a frente com Big Boy Caprice, o mandachuva.

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

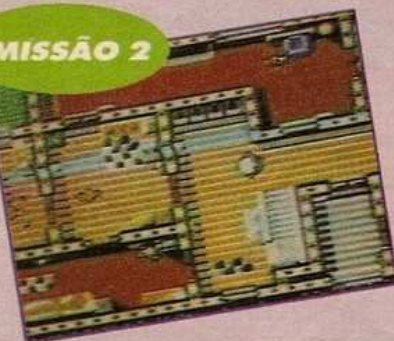
Os bandidos se escondem em qualquer lugar. Tome cuidado com os becos

Para não ser atingido pelos coquetéis Molotov, abaixe-se e tente ficar o mais próximo possível dos bandidos para acertá-los

Chega para o Master a versão deste filme de Steven Spielberg que fez o maior sucesso nos cinemas. O game é bem fiel à história e traz até a mesma trilha sonora.

Marty McFly e o cientista Doc estão no ano 2015. Passados trinta anos, o grande inimigo dos McFly — o Biff — persegue os filhos de Marty. Além disso, Biff descobriu a máquina do tempo construída no DeLorean. Ele viajou para o passado com o Almanaque de Esportes e mudou todo o rumo da história. Agora o futuro está em suas mãos.

MISSÃO 1

Para evitar que seu filho entre numa fria, Marty precisa chegar ao Tribunal da cidade a qualquer custo

MISSÃO 2

Você vê a casa por cima. Jennifer está lá com mais três habitantes controlados por computador. O Botão 1 abre uma combinação de duas portas. Depois de apertar o botão, não dá para mudar de idéia. E Jennifer não pode se encontrar com ninguém das outras salas. É um quebra-cabeça

MISSÃO 3

De volta ao 1985, Marty descobre que Biff tomou "emprestada" a máquina do tempo e agora sua cidade não é mais a mesma

Quando a arma de um inimigo cair no chão, Marty pode pegá-la. Para usar os objetos — pedras, cinzeiros, discos —, aperte os dois botões

MISSÃO 4

Marty e Doc voltam a 1955 para impedir que Biff altere o futuro. No meio desta história toda, Marty não pode se encontrar com ele mesmo

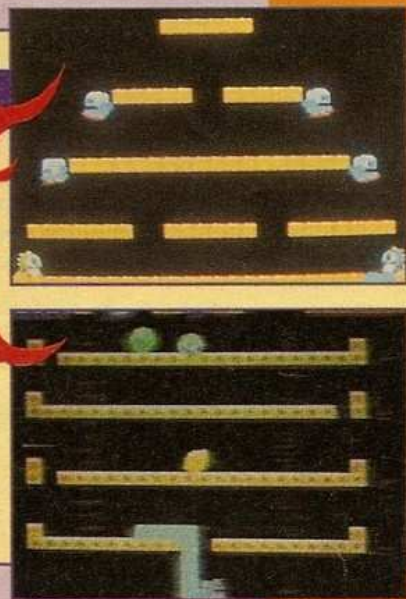
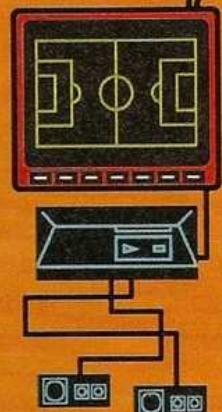
A tela é uma só: uma animação de Marty tocando guitarra numa casa de danças. Monte o quebra-cabeça antes de o tempo acabar

DRAGON MAZE

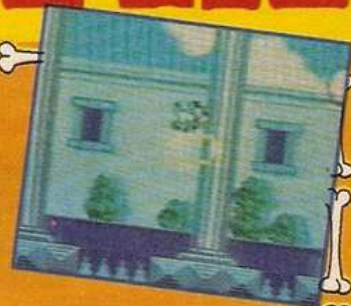
Dois casais de namorados saíram para passear e se perderam na floresta da Bruxa. Não deu outra. A Bruxa trancou as duas namoradas na caverna do grande mamute e transformou os garotos em dragões.

Em *Dragon Maze*, os dragões não soltam fogo como todos os outros. Soltam bolhas que prendem qualquer um que cruza o caminho. Você vai ter de passar por muitos labirintos até encontrar as namoradas.

Através de 20 labirintos, você pode pegar mais de 40 itens, desde frutas até objetos

Aproveite a corrente de água para detonar mais inimigos de uma vez só

PARA 2 JOGADORES

Asterix

Eles têm uma nobre missão: libertar o druida Panoramix das mãos de César, o imperador romano. Asterix é pequeno e rápido, mas não tem superforça. Obelix esbanja força, mas é grandão e lento. Para levá-los ao encontro de Panoramix, você deve atravessar sete fases chocantes. Boa sorte!!

BÔNUS

Juntando cinqüenta ossos, você passa para o Estágio de Bonificação do Ideiafix. Na tela de seleção, escolha um dos três níveis com os botões 1 ou 2. Ideiafix deve estourar o maior número possível de bolhas antes de o tempo acabar. Estourando todas, você ganha 3 000 pontos. Pule uma vez na bolha vermelha, pule duas vezes na amarela e três vezes na verde

MANOBRAS ESPECIAIS

- Botão 1 + ↑ = arremessa o objeto que você está carregando. Arremessando na corrida, você atinge distâncias maiores
- Botão 1 + ↓ = deixa cair o objeto aos pés do personagem
- Direcional enquanto pula = segura cordas ou plantas
- Botão 1 enquanto pula = dá soco para baixo (Asterix) ou move os quadris (Obelix) enquanto o personagem desce

CORAÇÃO aumenta um bloco no seu Indicador de Vida, que pode ter até seis blocos. O coração também completa seu Indicador

JARRO enche uma parte da capacidade atual do seu Indicador de Vida

ASTERIX & OBELIX

Algumas fases são mais fáceis para Asterix e outras para Obelix. Você escolhe o melhor personagem para cada fase. Nesta estratégia, nosso piloto se deu melhor com Asterix em quase todos os rounds.

ROUND 1-1

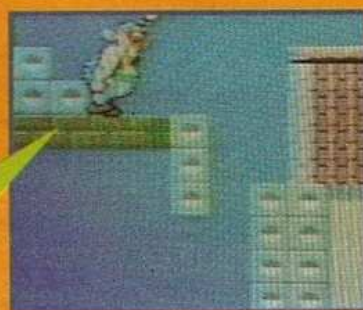
Há uma passagem sobre o tubo cercado de blocos. Atravesse a parede para encontrar uma vida

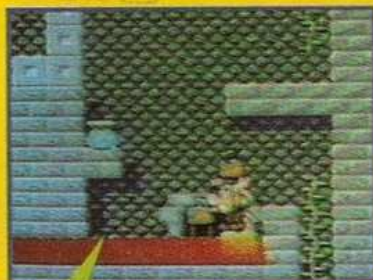
Pule o bicho e jogue bombas no canto direito da tela. Repita esta operação até o javali virar um grande assado para Obelix

ROUND 2-1

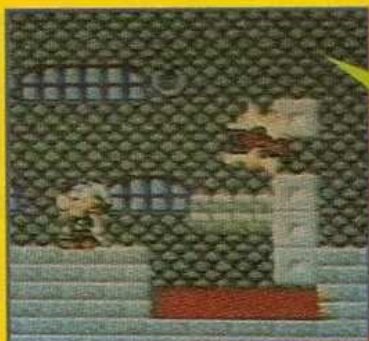
Daqui por diante, vá por cima. É mais fácil e você ainda corta caminho

ROUND 2-2

Aqui há uma vida. Seja rápido para a tela não te pegar. E prepare-se para pegar a próxima plataforma móvel. Quando pisar na plataforma, pegue impulso para pular e cair sobre o muro de blocos. Quebre os restantes com a mão e a cabeça

ROUND 2-3

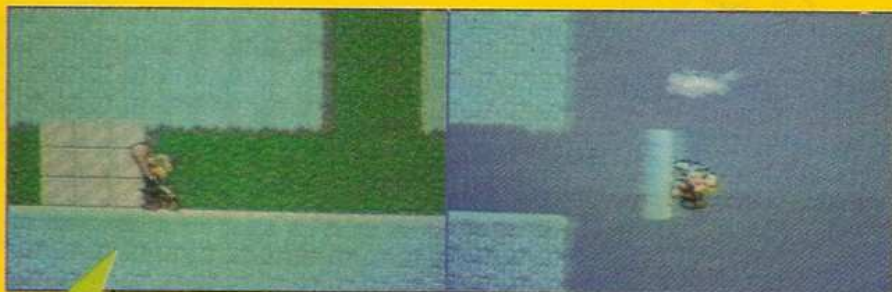
Procure ficar nos cantos e jogue bombas quando o grandalhão estiver bem perto de você. É bico. Só tome cuidado com as abelhas

Não deixe de pegar a Poção Sólida no começo da fase para petrificar a lava. Lembre-se: o efeito da poção é muito rápido

Depois de sair dos subterrâneos, vá para a esquerda. Caia bem no canto. Use a plataforma da esquerda para entrar na plataforma mais baixa da direita. Desça e quebre o pote para pegar vários itens

ITENS MUITO ESPECIAIS

Essa dica vai ser útil em vários momentos do jogo. Antes de pular para a plataforma, jogue bombas para destruir os blocos do outro lado

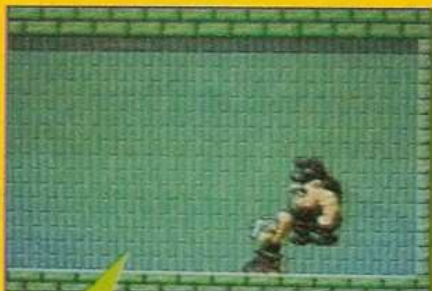
Nessa queda, coloque →. Você vai sair em uma fase de bônus. Tome cuidado com os anjinhos

ROUND 3-1

Para não cair na armadilha que está antes da vida, dê um puxão até o canto

Quebre o gelo para liberar a correnteza. Aproveite a força da água para atravessar ao outro lado do abismo

ROUND 3-2

Não entre por essa porta. Passe pela água para pegar a porta submersa à direita

ROUND 3-3

Fique no canto direito e jogue bombas toda vez que ele vier pra cima de você. É bico

ROUND 4-1

Detone os inimigos dos dois primeiros potes e entre no terceiro. Você vai sair numa fase de bônus

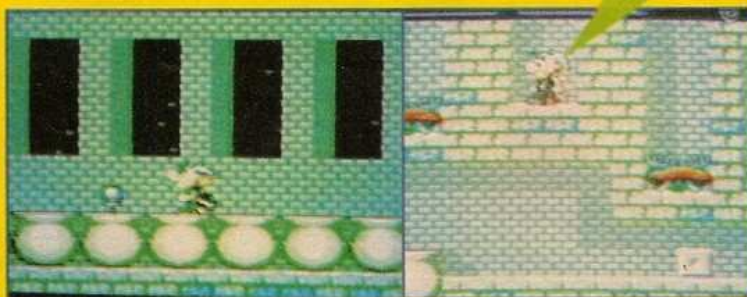
Pule bem na ponta para pegar a chave nesse pote da esquerda

Com o uso de seu poderoso soco, arraste o pote para a esquerda. Deixe o pote cair e use-o como trampolim para pular na plataforma da esquerda e pegar a vida

ROUND 4-2

Entre dentro do canhão e solte bombas bem rápido. Asterix fará uma pequena viagem. Repita a mesma operação dentro do segundo canhão para pegar a chave nas nuvens

Entre no sexto pote. No andar de baixo, você encontra uma vida

ROUND 4-3

Fique no canto direito e jogue bombas quando ele estiver cara a cara com Asterix. Quando o chefe se afastar, ande um pouco para a esquerda para não ser atingido pela pedra

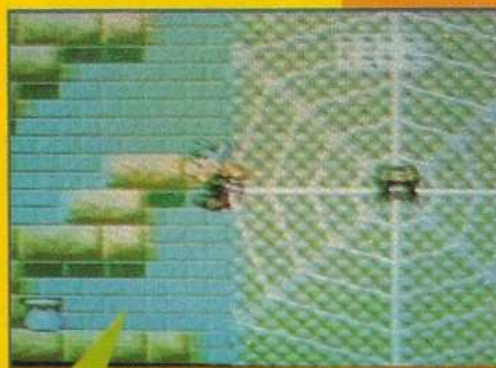
ROUND 5-1

Depois de quebrar os blocos e cair numa passagem subterrânea, volte à superfície. Pule no carrinho para chegar no telhado da casa romana. Apanhe a vida e espere o pássaro dar um rasante para pegar a chave e usá-la nesse portão

ROUND 5-2

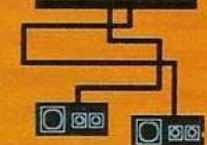
Entre nos esgotos. Depois de petrificar a água, vá para a direita, suba no pote e pegue a chave

ROUND 5-3

Para ganhar essa vida, quebre os blocos e espere o momento certo de pegá-la

Pegar a chave dentro do pote, que está na plataforma de baixo, exige habilidade. Suba na plataforma. Calcule bem o momento de andar com o ← para cair exatamente na plataforma

ROUND 6-1

Para encontrar a chave, pegue o caminho por cima a partir do vulcão

Não quebre os blocos antes de pegar a vida escondida. Volte, siga o caminho das águas para achar a porta

ROUND 6-2

Logo no início da fase, ande para a esquerda e apanhe a vida

ROUND 6-3

Controle a prancha com o Direcional: mais devagar (esquerda) ou mais depressa (direita). Não descanse no final do trecho. Pegue a chave, suba a plataforma e entre no portão o mais rápido possível

ROUND 7-1

Destrua o dique para liberar a água que provoca crescimento instantâneo nas plantas. Suba no cactus e ande para a esquerda até encontrar a chave. Volte pelo mesmo caminho

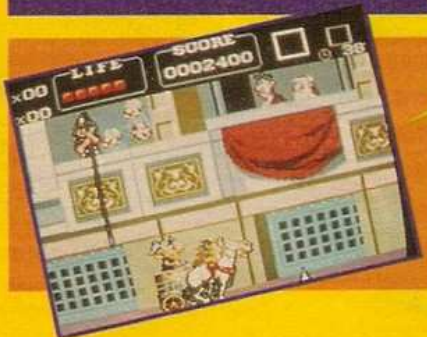
ROUND 7-2

Arrisque-se. Nesse ponto da fase, jogue-se para quebrar o pote com a chave. Há uma vida logo abaixo. Volte para pegar a saída

ROUND 7-3

Para sair na sala secreta, entre na porta do meio. A chave está no segundo pote

Depois do sobe-e-desce de plataformas, não encoste nesse pote. Ele tem dentes

ROUND 8-1

O último desafio é uma corrida de bigas. Muito fácil. Controle sua biga com ← e → para saltar as lanças

MISSÃO CUMPRIDA!

BAYA MALAY

Em Palma, ao norte de Scion, está a Torre de Baya Malay, cercada por uma parede. Entre na torre usando a magia (Abre) de Noah. Quando o robô Guardian perguntar se você tem seu passe, responda que não e mate-o. Quando sair da torre, você estará do outro lado do muro. Vá para a direita: você encontrará uma caverna. Na saída da caverna, você encontrará a fossa de lava. Use o Hovercraft para atravessá-la. A Torre Baya Malay está na diagonal inferior esquerda.

CRISTAL

No primeiro andar, há duas escadarias que levam para os andares superiores. Se você pegar as escadas de trás e subir três andares, vai encontrar Damor atrás da porta. Responda "Sim" para todas as suas perguntas. Quando Damor perguntar se você acreditou em tudo o que ele disse, responda "Não". Ele vai querer saber se você o está chamando de mentiroso: responda "Não"; ele vai te dar o Cristal, que só deve ser usado como proteção.

CHAVE MILAGROSA

Volte para o primeiro andar da Torre de Baya Malay e pegue as escadas que estão no canto inferior direito. Para encontrar a chave milagrosa, siga os números de 1 a 15 — que estão indicados nos mapas.

ANDAR 1 — Espada Pequena; 5; 11; 1 Chave Milagrosa; Espada de Ferro; Sabre de Luz

ANDAR 2 — $20; 12; 2; 4; Burguer

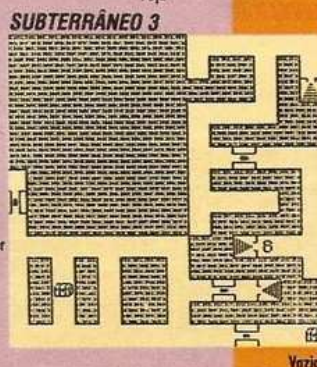
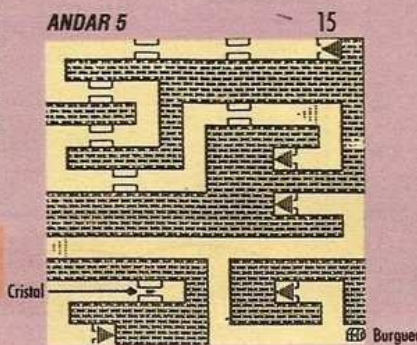
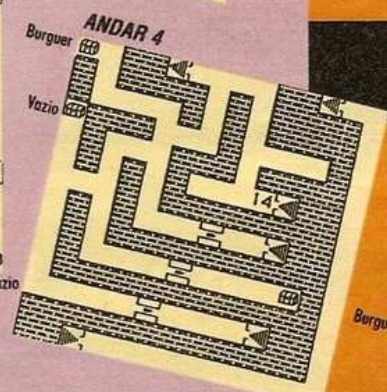
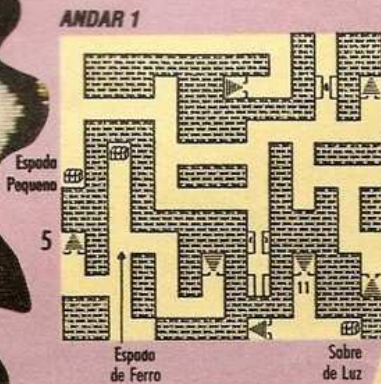
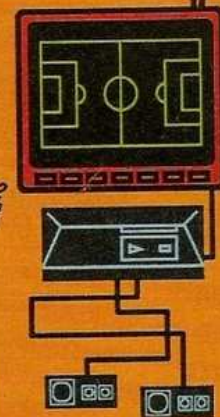
ANDAR 3 — 13; $100; 3; Vazio; Machado de Ferro; Vazio

ANDAR 4 — Burguer; Vazio; 14; Burguer

ANDAR 5 — 15; Cristal; Burguer

SUBTERRÂNEO 1 — $500; 6; Vazio; $500; 10; Fuja

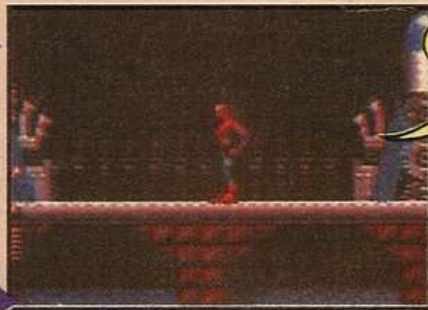
SUBTERRÂNEO 2 — 7; Lâmpada Mágica; 9; Burguer

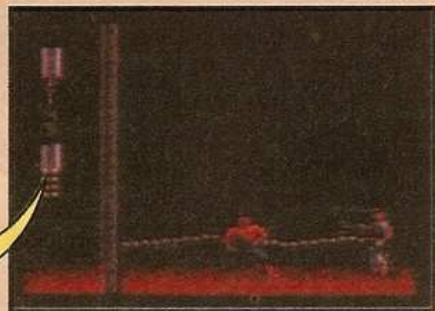
SUBTERRÂNEO 3 — Burguer; 8; Vazio

Os fãs do Homem-Aranha vão subir pelas paredes. Esta versão para o Game Gear é animal.

Os gráficos são suntuosos. Estão tão bons quanto os gráficos do Sonic, um dos melhores games lançados para o portátil até agora. A animação do personagem é perfeita. Além dos movimentos coordenados de um escalador de paredes, os efeitos da teia tornam a ação do Homem-Aranha ainda melhor.

A maior falha está na música. Entre três opções de sons, você não ouve o tema original do herói. Mas isso é compensado pelo desafio. Homem-Aranha é muito difícil depois dos primeiros níveis.

NOVOS PERSONAGENS

Na versão do Game Gear, aparecem outros personagens que não estão no Mega, como Dr. Strange (Estranho). Ele dá ao Homem-Aranha um amuleto que funciona como teletransportador. Toda vez que o herói precisa recuperar suas energias, você aciona o amuleto que o leva para casa.

A VERSÃO PARA O GAME GEAR DETONA NOS GRÁFICOS

NO DEPÓSITO DAS DOCAS, HOMEM-ARANHA É BARRADO POR INÚMEROS LADRÕES E SEUS CÃES

REI VS HOMEM ARANHA

A história é a mesma do Mega Drive. Rei, poderoso chefe de quadrilhas, escondeu uma bomba nuclear em algum canto de Nova York e culpou o Homem-Aranha por esse trabalho sujo. Nosso herói tem 24 horas para desativar a bomba antes que a cidade vá para os ares.

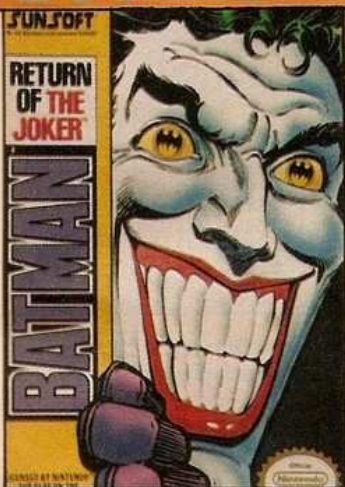
Homem-Aranha luta contra o tempo para tomar as cinco chaves da bomba que estão em poder dos aliados do Rei.

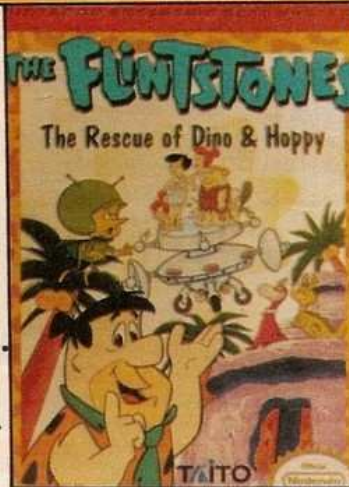
PERDER ESSA VAI SER UM HORROR!

A revista *TERROR E FICÇÃO* está chegando com os filmes mais assustadores e incríveis que vão pintar nas telas. *Batman o Retorno*, com a fantástica Michelle Pfeiffer no papel de Mulher Gato. *Hellraiser III*, a vingança de Pinhead que vai deixar você tremendo. E tem muito mais na revista *TERROR E FICÇÃO*. Perder essa vai ser um horror.

EDITORA AZUL

SEU PEDIDO É UMA ORDEM

Remetemos para todo o Brasil

Jogo	Preço
Punisher	CR$ 76.000,00
Speed Racer	CR$ 80.000,00
Robin Hood	CR$ 123.600,00
Robocop II	CR$ 63.000,00
Star War II	CR$ 135.000,00
Rockman 4	CR$ 120.000,00
Super Mario IV Reàl	CR$ 130.000,00
Simpson's	CR$ 80.000,00
Simpson's II	CR$ 136.500,00
Snon Brothers	CR$ 89.600,00
Cave Man Game	CR$ 70.000,00
Tartaruga Ninja II	CR$ 85.000,00
Tartatuga Ninja III	CR$ 130.000,00
The Flintstones	CR$ 130.000,00
Tiny Toon	CR$ 98.000,00
Tom & Jerry	CR$ 120.000,00
Top Gun II	CR$ 60.000,00
Shoting In the Aliex (pistola)	CR$ 20.000,00

AQUI VOCÊ COMPRA E RECEBE. O BRASIL JÁ APROVOU. AGORA SÓ FALTA VOCÊ.

TEC - TOY

MASTER

- Indiana Jones
- Sonic
- Mercs
- Strider
- Mônica-C. do Dragão
- Lucky Dimer Caper

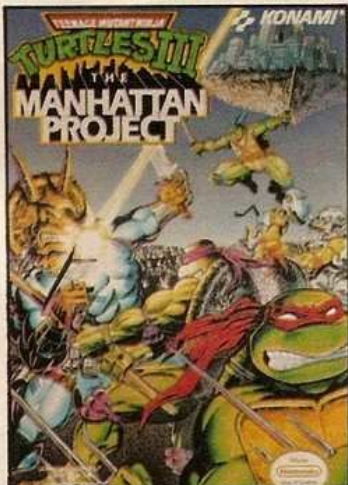
MEGA DRIVE

- G.P. de Mônaco
- Dynamite Duke
- Quackshot
- Fantasia

GAME GEAR

- Wonder Boy
- G. Loc
- Shinobi

NINTENDO

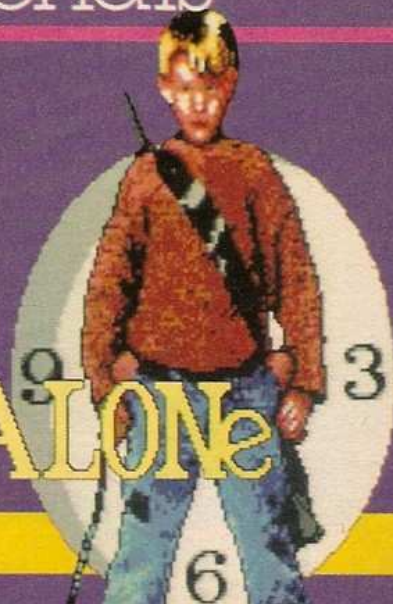
Jogo	Preço
Hook (Capitão Gancho)	CR$ 125.000,00
A Sereia	CR$ 78.000,00
Barbie	CR$ 120.000,00
Batle Toads	CR$ 78.000,00
Batman II	CR$ 134.000,00
De Volta para o Futuro II/III	CR$ 78.000,00
Frankenstein	CR$ 106.500,00
Gold Mario II	CR$ 100.000,00
Indiana Jones	CR$ 98.000,00
Mario III	CR$ 90.000,00
Mega Man III	CR$ 85.000,00
Ninja Gaiden III	CR$ 73.000,00
Yankess 3G	CR$ 78.000,00
Outubro Vermelho	CR$ 85.000,00
The Last Ninja	CR$ 70.000,00

Jogo	Preço
Yo Noid	CR$ 79.000,00
Road Fighter	CR$ 42.500,00
Zippy Race	CR$ 42.500,00
Super Mario	CR$ 50.000,00
Gradius	CR$ 74.200,00
The Legend of Kage	CR$ 74.200,00
Megaman	CR$ 89.700,00
Castlevania	CR$ 89.700,00
California Games	CR$ 89.700,00
Skate Or Die	CR$ 89.700,00
Contra	CR$ 89.700,00
Double Dragon III	CR$ 68.000,00
Return to Earth (pistola)	CR$ 20.000,00
F-1 - Hero 2	CR$ 100.000,00
Capitão América	CR$ 130.000,00

GAME & ACESSÓRIOS

Item	Preço
HI-TOP - Game Turbo	CR$ 300.000,00
Joystick 3.º (à partir)	CR$ 20.000,00
Estojo Game	CR$ 1.500,00
Capa p/ Game	CR$ 4.000,00
Transcorder Game	CR$ 320.000,00
Video Game Doctor	CR$ 192.000,00
Cartucho 4x1	CR$ 22.000,00
Joystick Bola	CR$ 12.000,00
Chave Computer	CR$ 8.000,00
Fonte Master	CR$ 35.000,00
Fonte Phanton	CR$ 28.000,00
Fonte G. Gear	CR$ 28.000,00
Fonte Mega Drive	CR$ 28.000,00
Fonte Atari	CR$ 16.000,00
Bolsa p/ Game e Acessórios	CR$ 26.000,00

DISK GAME CATV - TEL: (011) 229 5877 - FAX: 223 7075 **Rua Sta. Ifigênia, 44 - CEP 01207 - SP/SP**

De todas as versões já feitas para este jogo, baseado no filme *Home Alone* (*Esqueceram de Mim*), esta é a mais caprichada. Ela tem bons gráficos digitalizados e um maior número de fases — até parece que Kevin mora num castelo. O objetivo é percorrer os locais da casa recolhendo os objetos de valor e escondê-los no porão. Tudo tem de ser feito rapidinho, antes que os ladrões limpem a casa.

HOME ALONE

Na versão para PC, você também vê o lado de fora da casa. Procure objetos em moitas ou latas de lixo

A casa da árvore é o refúgio predileto de Kevin. Esconda-se lá quando a coisa estiver preta

Atraia os bandidos para perto dos brinquedos no chão. Eles vão levar o maior tombo

Série de enorme sucesso nos EUA, as aventuras de Larry chegam ao Brasil só agora, em sua quinta e mais recente versão. Larry é um cara galinhão, tipo conquistador, que trabalha para uma empresa do ramo... digamos... porno-erótico. Seu objetivo é fotografar (entre outras coisas) três gatas lindíssimas. Enquanto isso, uma detetive do FBI — aliás, amiga íntima do personagem — investiga as atividades desta curiosa empresa dirigida por mafiosos. Imagine o rolo que vai dar. Um detalhe interessante do jogo é que você pode controlar os dois personagens ao mesmo tempo.

Saca só a fachada da empresa em que Larry trabalha. Sugestiva, não?

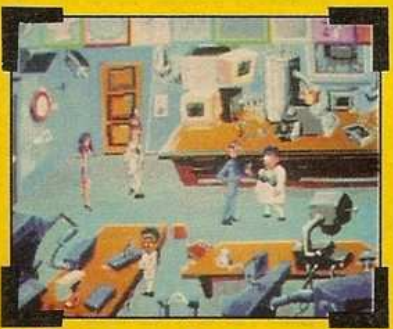
Esse é Larry. Apesar da cara de bobalhão, não perde uma parada

Red Baron

Em missão de ataque, voe baixo. Só eleve a altitude quando chegar próximo ao alvo

O avião de três asas é tentador, mas difícil de manobrar. Comece pelos mais fáceis

Diz uma lenda que o piloto Manfred Von Richtofen, um dos mais habilidosos da Força Aérea alemã, desapareceu dos céus sem deixar vestígios. Apelidado Barão Vermelho, Richtofen é um verdadeiro mito da Segunda Guerra Mundial que aparece neste incrível simulador aéreo. Você pode ser o próprio Barão, lutar contra ele ou tê-lo em sua esquadrilha. Escolha entre os vários modelos de aviões muito bem detalhados e que lhe possibilitam oito ângulos de visão diferentes. Os vôos podem ser realizados em céus limpos ou nublados, com ou sem vento. Um detalhe do mapa que acompanha o jogo ajudará você a localizar seu alvo e traçar a rota de cada missão. Para monitores VGA, compatível com placa de som Adlib.

Não se jogue às missões feito um kamikase. Consulte antes todas as informações disponíveis

Num escritório do FBI, agentes planejam a investigação que desvendará os segredos da Porn Prod Corp.

RAILROAD TYCOON

Brincar com trenzinho elétrico cansa logo. Mas com *Railroad Tycoon* o papo é outro. O jogo é um perfeito simulador de ferrovias, em que você faz o papel de dono de uma companhia de trens. Sua missão é expandir a empresa, inaugurando novas linhas e estações para fazer o transporte de pessoas e carga — e ganhar muito, muito dinheiro. Pode-se escolher em que época e parte do mundo jogar. Para cada situação existe um tipo de locomotiva mais adequado — da maria-fumaça ao trem-bala. O game segue a linha dos simuladores *SimCity* e *SimEarth*, com alto grau de realismo.

O computador informa sobre novas atividades econômicas inauguradas em determinada cidade. Aproveite para expandir sua rede

Fique por dentro do que estão fazendo seus concorrentes. Esse é um dado importante para bolar sua estratégia de expansão

Quando você coloca o cursor sobre determinada área, o jogo lhe mostra as atividades que estão rolando nela

RuneMaster II

É um jogo de tabuleiro, igual ao jogo de cartão, com dados e casas para andar. Você joga os dados e se movimenta de acordo com o número que deu.

No meio do caminho, vão aparecer monstros, baús, objetos e atalhos. Ao se deparar com um monstro, você deve estar preparado para enfrentá-lo. O que conta mesmo é a sorte, mas se você possui um bom número de experiências — HP — terá mais chances de ganhar a batalha.

Os baús estão espalhados pelo tabuleiro. Basta cair no campo e responder a pergunta: Você quer abri-lo? Sim ou Não? Você decide!! Você pode ganhar rios de dinheiro ou perder um tanto de seu HP.

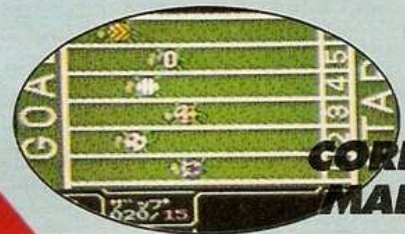
O mais incrível deste game é que pode ser jogado por quatro pessoas ao mesmo tempo, o que torna o jogo muito mais divertido.

Escolha entre um dos quatro personagens — uma mulher e três homens — e invente um nome pra ele

Dentro das pensões, converse com os duendes e compre potes e licores

Ainda dentro das pensões, o mágico vende dados, armas e transforma lâminas em licor — que aumenta seu HP

Com a ajuda do padre, escolha o melhor caminho

Nesse game, o que mais conta é a sorte. Tome muito cuidado nos confrontos

CORRIDA MALUCA

Dentro das pensões, você ainda pode apostar em corridas de tartarugas. Com 100 Gold na mão, escolha a tartaruga mais simpática e torça. Se a sua escolhida ganhar, você vai encher o bolso de dinheiro

Dicas

PARODIUS — MSX 1.0

Senhas — Pressionando F1 durante o jogo, digite a senha e pressione Return:
ZENBU — todas as armas
KATAI — escudo com mais proteção
PARO — fixa cor branca no sino

MARCUS VINÍCIUS ALCÂNTARA
São Gonçalo — RJ

ARCADES

LANÇAMENTOS

R360

Já está no Brasil o arcade/simulador mais avançado até hoje. O R360, da Sega, é um simulador de batalha aérea cuja cabine gira 360 graus, acompanhando toda a movimentação do caça F-15 que o jogador comanda na tela. Esta supermáquina de 100 mil dólares está na Playland do Shopping Morumbi, em São Paulo. Nos próximos meses, ela fará um tour pelas Playlands de outros shoppings e cidades brasileiras.

LANÇAMENTO Playland

DICAS PARA INICIANTES

Escolha a opção Fighter. Você participará de uma batalha dura, mas em espaço aberto — isso facilitará suas manobras. Não se desvie muito da rota. Voe o tempo todo atrás de seus inimigos.

Quando estiver sendo perseguido, movimente-se o tempo todo para sair da mira do inimigo. No momento certo dê um looping e inverta a situação

O game é igual ao G-LOC. Oferece duas opções de curso: Fighting e Experience

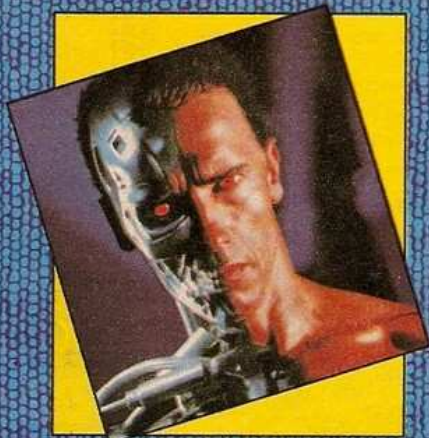
AGARRE O MANCHE

Todos os comandos da máquina estão no manche. Ao incliná-lo para a frente, o avião desce; para tras, sobe. E para os lados, inclina-se em curvas. Mantendo o manche firme numa dessas posições, o avião continuara sua trajetoria, dando parafusos ou loopings. O botão no alto da alavanca dispara misseis, enquanto o botão da frente aciona a metralhadora. Cada sessão de pilotagem dura 2 minutos. Combustivel, vidas e munição são ilimitados, mas não há Continue — brincar no R360 por mais tempo pode causar tonturas.

Quando surgir no painel a mensagem Lock On, é porque sua mira travou em algum avião. Dispare um missel

Siga a orientação das flechas para o pouso. Quando elas sumirem da tela, largue o manche e deixe o avião pousar sozinho

TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY

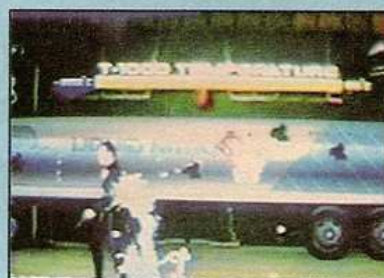
Este arcade é hoje um dos prediletos da galera. Veja nesta estratégia dicas para os maiores desafios e como exterminar os dois grandes chefes.

MISSÃO 1
DESTRUIR O SKYNET

O melhor é jogar em dupla. Um dos jogadores deve concentrar-se em apanhar bombas e usá-las contra os alvos mais próximos. O outro fica detonando os inimigos do fundo

Contra o Skynet, a manha é cada jogador detonar primeiro um dos lados da máquina. Depois, concentrar fogo no centro

MISSÃO 2
DESTRUIR O EXTERMINADOR T-1000

Não deixe o Exterminador destruir o furgão de John Connor. Enquanto um dos jogadores cobre a traseira do veículo, o outro protege sua parte de cima

No início da fase do caminhão, o importante é pegar quantas bombas puder. Um dos jogadores deve preocupar-se apenas com isso

Bombardeie o caminhão abrindo buracos acima do Exterminador. Ele tomará um banho de nitrogênio líquido e ficará congelado. Depois que isso acontecer, dê-lhe um tiro de misericórdia

Afaste o Exterminador de John. Um dos jogadores deve preocupar-se em pegar os lança-bombas que aparecem na tela. Quando o inimigo vier para a frente, concentre o fogo em sua cabeça

O Exterminador recuará quando você conseguir partir a cabeça dele. Com seus tiros, empurre-o para trás. Quando ele tocar a corrente, uma nova arma surgirá na tela. Pegue-a e use-a para jogar o andróide no poço de lava ardente, o que será seu fim

Street Fighter II

Nesta estratégia, você vai conhecer algumas seqüências de golpes capazes de colocar seus adversários a nocaute rapidamente. Os golpes podem ser usados tanto por Ryu como por Ken

LANÇAMENTOS
Playland

DHALSIM

Aplique duas voadoras, uma rasteira e depois fulmine-o com um dragon punch

CHUN LI

Quando ela vier caindo em cima de você, reaja com um soco para cima, dragon punch ou chute alto

ZANGIEF

Uma boa tática é ficar pulando no mesmo lugar e aplicando-lhe chutes fortes

E. HONDA

Rebata os torpedos dele com magia. Para enfraquecê-lo, use a seqüência: chute no pé, voadora na cara e jogada para trás ou magia

GUILE

Quando ele estiver longe, use sua magia. Quando chegar perto, use rasteiras

BLANKA

Use socos rápidos para rebater o ataque-cambalhota

WHAM!!

BALROG

A seqüência mais letal para ele é rasteira, voadora, rasteira, pé alto e giratória. Um golpe após o outro, sem deixá-lo reagir

KEN ou RYU

Inicie o ataque com duas rasteiras. Quando ele vier defender, jogue-o para trás

BAM

VEGA

Toda vez que ele subir na rede e vier pra cima de você, use golpes altos para defender-se, como voadoras, giratórias, soco para cima ou dragon punch

SAGAT

Aplique a seqüência de voadora e rasteira quando ele estiver agachado, jogando magia. Pra encerrar, jogue-o para trás, recuando imediatamente

M. BISON

Um bom truque para usar contra ele é ficar num canto da tela, dando voadoras sempre que ele chegar perto. Quando Bison usar seu ataque de fogo, rebata-o com magia

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

FAMA
Música e Ídolos

HIT
Música, Mercado e Negócios

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

SAÚDE E VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

HORÓSCOPO
Astrologia - Esoterismo

SET
Cinema e Vídeo

SET-1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

CONTIGO
Atualidades - TV

SEMANÁRIO
Variedades

SOM SERTANEJO
Música Sertaneja

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479. TEL.: (011) 211-7866. Telegramas: Editabril Abrilpress

Rio de Janeiro
R. Marechal Câmara, 160 - 15.° andar - s/1533/34 - CEP 20020. Fone: (021) 532-0313. Telex (021) 36890 - FAX (021) 532-1486

Los Angeles (EUA)
1840 N. Beverly Glen Dr. - 90077. Phone: (213)474-7851

Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, Suite 3403, New York, N.Y. 10165. Phone: (001212) 557-5990/5993. Telex (00) 237670. FAX: (001212) 983-0972

Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008, Paris. Phone: (00331) 42.66.31.18. Telex (0042) 660731 ABRILPA. FAX: (00331) 42.66.13.99

PUBLICIDADE

São Paulo: Av. Brig. Faria Lima, 1541 - 16.° andar, CEP 01451. Fone (011) 814-7211, FAX (011) 212-0664

Brasília-DF: Espaço Com. Integrada e Cons. Ltda. Fones: (061) 223-2134/226-3644 FAX

Belo Horizonte: M.A.M. Public. e Repres. Ltda. Toda Mídia

Região Sul: Print Sul - rua Barão do Triunfo, 720/801, CEP 90060. Fone: (051) 223-9528, Porto Alegre - RS; (0482) 44-8224 Florianópolis - (0474) 33-6186 - Joinville - SC; (041) 234-0439, Curitiba PR

GAME OVER

COMPARE SUA MELHOR MARCA COM AS DESTES FERAS

AVISO AOS FERAS

Capriche na sua foto. Ela poderá ser publicada na revista se tiver boa nitidez e contraste. Lembre-se de escrever no verso o nome do jogo, o sistema a que pertence e a pontuação obtida para facilitar a identificação. Recordes não acompanhados de fotografias não são considerados. Mande sua carta para AÇÃO GAMES — SEÇÃO GAME OVER, Av. das Nações Unidas, 5777, CEP 05479 — São Paulo, SP.

• SUPER NES •

Jogo	Marca	Recordista
F-ZERO (Mute City)	2'06''50	Vinícius V. Lima, U.S.A.
FINAL FIGHT	2.262.291	Jefferson Eva Santana, RJ
HOME ALONE	999.999	Eduardo S. Santocchi, SP
SUPER MARIO WORLD	9.999.990	Eduardo S. Santocchi, SP
ULTRAMAN	469.000	Eduardo S. Santocchi, SP

• NINTENDO •

Jogo	Marca	Recordista
BATTLETOADS	999.999	Antônio C. Braga Júnior, PR • Fábio R. Octaviano, SP • Flávio da C. Colombo, SP • Igor S. Ventura, SP • Juliano Shimizu, SP • Rodrigo Z. de Souza, ES
DONKEY KONG 3	999.900	Michael V. Lemenoff Romano, SP
DUCK	999.470	Marcos Chen Wang, SP
EXERION	107.400	Jefferson Machado Reis, SP
G.I. JOE	1.590.640	Rogério Hiroshi Horri, SP
KNOCK OUT	7.790	José Ananias Dias da Rocha, SP
LEGENDARY WINGS	1.501.800	Leonardo Amado Botelho, RJ
OPERATION WOLF	1.709.000	Welliton José Yahiro Nozu, RJ
SILVER SURFER	4.869.850	Rogério Hiroshi Horri, SP

(venceu Mike Tayson)

• MEGA DRIVE •

Jogo	Marca	Recordista
BURNING FORCE	64.596.450	Rógerio Hiroshi Horii, SP
DICK TRACY	317.150	Gustavo Justo Rios, SP
DYNAMITE DUKE	1.322.730	Mário de Barros F. Nunes, SP
FANTASIA	5.004.850	Humberto Ricardo G. Gezarotti, SP
MARVEL LAND	1.376.560	Marcelo Piccoli, SP
OUT RUN	10.260.456	Marco Aurélio dos S. Lacurte, RJ
SHADOW DANCER	5.695.500	Gustavo dos Santos Sayão, SP
THE REVENGE OF SHINOBI	14.815.100	Gustavo dos Santos Sayão, SP
THUNDER FOX	850.520	Gustavo dos Santos Sayão, SP

• MASTER SYSTEM •

Jogo	Marca	Recordista
DOUBLE DRAGON	9.999.990	Jean Marcus Frighetto, RS
JOGOS DE VERÃO - SURF	9.0	Fábio Antero Afonso, SP
MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO	579.560	Carlos Alexandre M. Oliveira, AL
SONIC	732.900	Renato Motzho Soares Avilla, SP
SUPER CROSS	0'42''71	Júlio César Cláudio, SP
VIGILANTE	99.900	Charles Mafra, SC • Darcy de A. Júnior, ES • Jean Frighetto, RS • Robinson Mafra, SC • Ronaldo José Mazzini, SP

PRO

A LINHA DE JOYSTICKS QUE ACABA COM OS LIMITES DA SUA HABILIDADE. ESCOLHA O SEU:

PRO-1

COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM

- *Design anatômico*
- *Chaveamento para os dois sistemas*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

PRO-2

COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE

- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-3

COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME

- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-4

COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3

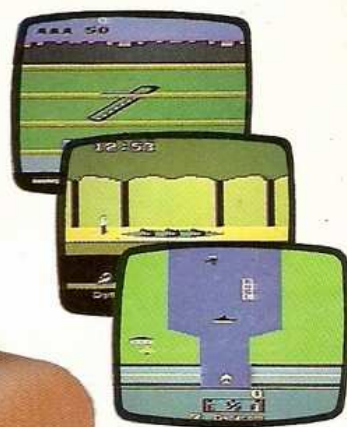
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Saída para fone de ouvido*

Chips do Brasil

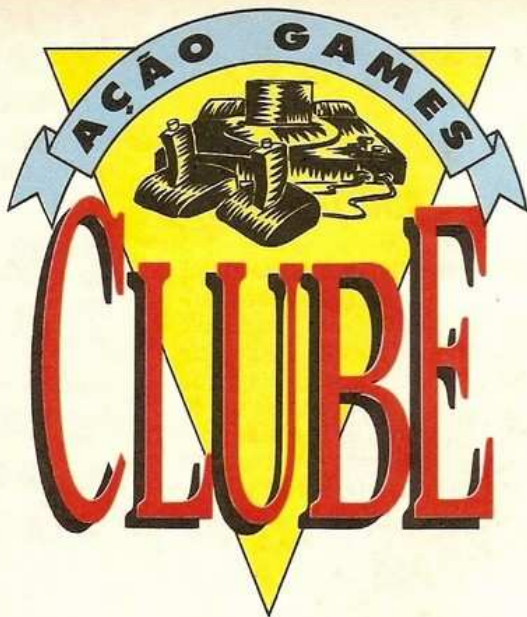
À VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS
VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004

CHEGOU MEGABOY: O VIDEOGAME QUE É EDUCATIVO, MAS NÃO É CHATO.

MegaBoy é o videogame nota 10: ele vem com um cartucho que ensina de maneira muito divertida Matemática, Música e Inglês. Tudo isso com muita ação, cores, sons e efeitos especiais.
E depois de aprender, é hora de brincar pra valer com os **MegaCartuchos** do sistema Atari*, com mais de 400 games diferentes.
MegaBoy é portátil, à pilha, e funciona por controle remoto para 1 ou 2 jogadores em qualquer TV. Além disso, tem como opcional fonte eliminadora de pilhas.
Aprendeu?

P.S. Na hora de pedir para seu pai, fale que MegaBoy é educativo...

MegaCartuchos Opcionais.
64, 128, 160, e até 208 games Atari *: num único cartucho!

DYNACOM
A Dynacom é fera.

* Marca registrada da Atari Corp. - USA

Nos classificados e serviços deste caderno estão as dicas e ofertas que você procura

CLUBES

GAME POWER — Rua Shigeo Mori, 953, Cidade Universitária, CEP 13083, Campinas — SP/ tel., (0192) 39-3998. O clube já se tornou conhecido na região pelo profissionalismo de seus associados e conta com correspondentes nos EUA e no Japão. Os sócios têm disponíveis revistas de games do mundo todo e organizam campeonatos, com direito a brindes e tudo o mais. Para se associar, basta enviar uma carta com seus dados e do seu console.

GAME OVER CLUB — Rua Riachuelo, 148, apto 604, Centro, CEP 20230, Rio de Janeiro — RJ/ tels. (021) 221-1373/222-8090. Recém-inaugurado, o clube é destinado aos usuários do sistema Nintendo, e troca dicas, cartuchos e acessórios. Nos finais de semana funciona o hot line, das 13 hs às 18 hs. Para ficar sócio, é necessário ter mais de 12 anos.

CLUBE DOS VIDEOGAMES — SQS - 210, bloco C, apto 104, CEP 70273, Brasília — DF/ tel. (061) 244-8096. O clube funciona na base de troca de dicas, fitas e acessórios do Master System.

LASER GAMES — Rua Joinville, 245, apto 203, bloco C, Afogados, CEP 50751, Recife — PE. Além do sistema hot line de dicas, o clube oferece aos associados brindes e sorteios de fitas a cada dois meses.

MEGA CLUBE — Rua Adolfo Riciluca, 65, CEP 13970, Itapira — SP. Recém-inaugurado, o clube edita um jornal mensal com dicas de Master System, Mega Drive e Atari e faz sorteio mensal de fitas. Para se associar, basta enviar uma carta para o clube.

MEGA SYSTEM CLUB — Rua José Machado Ribeiro, 125, Limão, CEP 02722, São Paulo — SP/ tel. (011) 265-6545. O clube foi inaugurado com o objetivo de trocar informações com todos os feras dos jogos do Master e do Mega Drive através de um jornal mensal. Além de estarem programando supercampeonatos, o pessoal do clube pretende formar uma minilocadora exclusiva dos sócios.

GAMES! — Rua Dr. Enéas de Aguiar, 230, CEP 14020, Ribeirão Preto — SP/ tel. (016) 636-0048. Com as mais diversas agitações (jornal, campeonatos etc.), o clube está promovendo o concurso "Invente, Tente, Dê um Nome Diferente" para eleger o nome mais original para o jornal. O vencedor ganhará um cartucho japonês. Fique sócio e participe!

J&F SOFT CLUBE — Rua Sargento Manuel Barbosa da Silva, 50, Jardim Taquaral, CEP 04675, São Paulo — SP/ tels. (011) 521-4604/246-3339. Clube destinado a usuários de micros TK/90 e 95, Spectrum, PC XT/AT, MSX e dispõe de mapas, disquetes, análise de programas, enfim, tudo o que é necessário para jogos de computador.

CLUB DOS CLUB'S THOTECK — Rua da Saudade, 232, Santa Cruz, CEP 13970, Itapira — SP. O objetivo do clube é ser uma central de idéias, dicas e campeonatos que satisfaçam as necessidades dos gamemaníacos.

KJK - CLUBE GAME — Rua Kansas, 1448, Brooklin, CEP 04558, São Paulo — SP/ tels. (011) 530-1935/543-7113. Fique sócio do clube e tenha direito a trocar fitas. Para se associar, ligue para os telefones acima e fale com Júnior ou Kelly.

Divulgue você também as atividades do seu clube ou associado. Basta escrever para a revista AÇÃO GAMES - CLUBES, Av. Nações Unidas, 5777, 3º andar, CEP 05479, SP.

BLUMENAU (SC)

SÓ GAMES — Rua Almirante Tamandaré, 1414, Vila Nova. Acervo com 102 títulos. Para Mega Drive os destaques são *Toe Jam & Earl*, *Pit Fighter*, Quackshot, entre outros. Conta também com 98 títulos para

Nintendo, 120 para Master System e 17 de Super Famicon.

JOÃO PESSOA (PB)

MAX GAME — Rua Nevinha Cavalcanti, 35, Miramar. Locadora com acervo exclusivo para Master System e Mega Drive.

SETE LAGOAS (MG)

CHANGAI LOCADORA — Rua Zoroastro Passos, 189, Centro. Locação e venda de cartuchos Nintendo e Sega, para Master e Mega Drive. Oferece também assistência técnica e faz transcodificação.

SÃO BERNARDO DO CAMPO (SP)

YOUNG. GAMES — Rua Ângela Tomé, 241, Rudge Ramos. Venda e locação de fitas e aparelhos. Sempre com as últimas novidades em jogos, o acervo conta com cartuchos nacionais e importados.

PIEDADE (PE)

NATNAY — Av. Bernardo Vieira de Melo, 3423, Jaboatão dos Guararapes. Acervo equipado com games para Mega Drive, Master, Nintendo, Game Boy e Super Nintendo.

RIO DE JANEIRO (RJ)

NEO GAME — Conde de Bonfim, 615, loja 205, 2º piso, Tijuca. Locadora com os recentes lançamentos para Master, Mega, Nintendo, Super Nintendo, Game Gear, Turbo Grafix e Neo-Geo.

CURITIBA (PR)

TEKTHRONIC MEGA GAME — Rua Brigadeiro Franco, 3686. A Tekthronic é a única assistência técnica especializada em videogames da cidade e faz transcodificação e consertos em cartuchos.

PORTO ALEGRE (RS)

PLAYERS — Rua Mariland, 1193, Mont'Serrat. A loja conta com jogos para Super Nintendo, Super Famicon, Mega Drive, Nintendo e Master System. Aberta de segunda a sábado das 10hs às 20hs.

RECIFE (PE)

HOT CIRCUIT GAMES — Rua Carlos Pereira Falcão, 93, loja 01, Boa Viagem. A loja dispõe dos últimos lançamentos de Mega, Master e Nintendo, Game Corner (local para experimentar jogos), bike parking lot (estacionamento especial para bicicletas) e hot circuit corner (local para o associado consultar revistas especializadas e colocar anúncios).

SÃO PAULO (SP)

KENJI ELETRÔNICA — Av. Bosque da Saúde, 603, Praça da Árvore. Além da locação de games para todos os sistemas, a loja também oferece os serviços de assistência técnica autorizada e transcodificação.

TECHAND — Rua Simão Álvares, 444. Além do acervo com os últimos lançamentos em cartuchos, a locadora também promove campeonatos com ótimos prêmios. Vá conferir.

ALL GAMES — Rua Indiana, 153. Com acervo de mais de 500 títulos, a loja também tem jogos para o Super Nes e assistência técnica para qualquer aparelho.

MONTES CLAROS (MG)

GOLDEN VÍDEOS E GAMES — Av. Afonso Pena, 544, loja 111, térreo. Recentemente inaugurada, a locadora oferece aos novos clientes um acervo completo em consoles e cartuchos para todos os sistemas.

VITÓRIA (ES)

SIGMA ELETRÔNICA — Av. Adalberto Simão Nader, 61; Goiabeiras. Além de venda e locação de cartuchos e acessórios, a loja faz assistência técnica e transcodificação em consoles dos sistemas Nintendo e Sega.

FOZ DO IGUAÇU (PR)

BRASIL CDGAMES — Rua Jorge Sanways, s/n. Venda e locação de consoles, cartuchos e acessórios. O grande lance da locadora, além do ótimo acervo de fitas, é a promoção de supercampeonatos recheados de prêmios. Quem for fera, deve aparecer!

Para incluir sua locadora ou assistência técnica nesta seção, basta enviar uma carta AÇÃO GAMES/ HOT CIRCUIT, Caixa Postal 66254, São Paulo – SP. Os leitores agradecem.

VENDO	TIPO	TRATAR COM
Atari + 2 fitas	usado	Leonardo - (011) 64-0533
Atari + 4 jogos	usado	Rafael Paiva - (021) 511-0833
Atari + 5 fitas + 2 controles	usado	Luiz ou Cintia - (011)826-1799
Atari + joysticks + 10 fitas	usado	Fabiano - (011) 876-6979
Cartucho	Fantasia	Paulo - (011) 814-4494
Cartucho para Mega Drive	Sonic/ Tec Toy	Marcelo - (011) 277-4251
Cartucho	Tartarugas Ninja III	Edgar - (011) 419-0016
Cartuchos + Pense Bem	para Master System	Fábio - (011) 289-5243
Cartuchos	Game Boy	Bruno Giglio - (021) 722-7835
Cartuchos	Nintendo + Tec Toy	Kleber - (011) 290-4723
Cartuchos	Nintendo e Tec Toy	Alexandre - (011) 257-6257
Cartuchos	Tec Toy e Atari	Rodrigo - (011) 577-0194
Dactar + Odissey	usado, com cartuchos	Emerson - (0432) 52-2150
Game Gear	com garantia	Sílvio - (082) 235-2106
Hi-Top Game + 2 fitas	usado	Alex - (092) 237-5916
Master + óculos + pistola + cartuchos	Tec Toy	Fabrício - (054) 243-1371
Master + pistola + fitas	usado	Alamiro - (016) 34-8631
Master System + 5 fitas	usado, na caixa	Evandro - (0142) 23-3619
Master System I + 3 fitas	usado, na caixa	Carlos - (011) 207-7785
Master System II + 3 jogos	usado	Marcelo - (011) 511-9493
Master+joystick+pistola	com 3 jogos na memória	Daniel - (011) 412-4728
Mega Drive + Bimini Run	japonês, transcodificado	Allan - (011) 231-2487
Mega Drive + cartuchos	usado	André - (041) 254-2023
Mega Drive + Phantom	usado	Francivan - (086) 271-1613
Mega Drive+acessórios+fitas	Tec Toy, usado	Carlos - (011) 911-2331
Minigame Master	Altered Beast, novo	Júnior - (011) 264-6867
Minigame Master	Shinobi	Marco Antônio-(098)223-0986

VENDO	TIPO	TRATAR COM
MSX + jogos+impressora	Expert	Aline - (011) 521-7917
MSX 2.0 + equipamento	usado	Joel - (011) 425-5517
Nintendo + 2 controles+pistola	americano	Daniela - (071) 237-5563
Nintendo +fitas	americano	Eduardo - (011) 212-7516
Nintendo	transcodificado, com 4 jogos	Davide - (021) 246-4668
PC + impressora	AT 286 - 25 MHZ	Ismaili - (0473) 87-0964
Phantom + adaptador +pistola + cartuchos	Nintendo, usado	Pedro - (021) 255-1846
Phantom + pistola + 3 fitas	usado	Tiago - (0992) 22-2887
Phantom + pistola +adaptador	usado	Adriano - (011) 522-1052
Phantom System + 6 cartuchos	usado	Alexandre - (021) 611-1793
Phantom System + 9 fitas	usado, na caixa	Ricardo - (011) 209-5059
Phantom System + 43 jogos	usado	Guilherme - (0482) 33-5352

TROCO	TIPO	TRATAR COM
Autorama + controle + 12 fitas do Atari por Phanton	usados	Charles - (0125) 36-1861
Batman e Mach Rider por Super Mario II	Nintendo	Luís - (021) 682-1115
Bit System + 2 controles + 5 cartuchos + adaptador J-72 por Mega Drive	usado	Alan - (091) 231-1755
Cartucho com 4 jogos por Simpsons	Nintendo	José - (041) 266-1333
Cartuchos do Mega por console	compatível com Nintendo	Rogério - (011) 215-8709
Cartuchos	Nintendo	Davi - (011) 701-6301
Cartuchos	Nintendo	Esteliano - (016) 725-2262
Cartuchos	Nintendo	Reginaldo - (038) 615-1272
Cartuchos	Nintendo	Walter - (011) 542-6688
Cartuchos	para Master System	Luiz - (031) 621-1643
Console + pistola + 5 cartuchos por Mega Drive	Nintendo americano transcodificado	Thiago - (021) 275-5984
Dynavision II + pistola + adaptador A-60 por Mega Drive	usado	Eduardo - (011) 297-6915

TROCO	TIPO	TRATAR COM
Dynavision III + dual connector + controle + 5 fitas por Super Nes	usado	Michel - (011) 275-5644
Forgoten Worlds	Mega Drive	João Gustavo - (0192) 33-2838
Gangster Town e Black Belt por Phantasy Star I	Master System	Jamil - (011) 216-3294
Golden Axe por Phantasy Star	para Master System	Almir - (011) 457-8346
James Bond do Mega por Joe Montana	compatível com Mega Drive	Maurício - (011) 290-1537
Jogos de MSX	disquete e cartucho	Gennyson - (091) 223-3542
Master + 6 fitas + pistola por Nintendo	americano, com 5 fitas	João Carlos - (069) 222-3286
Master System + 2 joysticks por Mega Drive	3 jogos na memória	Rafael - (0192) 52-2420
Master System + 4 cartuchos + pistola por Game Gear	usado	Pedro - (011) 93-7990
Master System + Phantom + acessórios por Mega Drive	usado	Bruno - (011) 858-8695
Mega Drive + cinco jogos + controle turbo + Dynavision III por Super Nes transcodificado	japonês transcodificado	Joni - (011) 206-6989
Mega Drive por computador MSX	usado	Rodrigo - (054) 343-1259

TROCO	TIPO	TRATAR COM
Phantom + 2 jogos + Dactar por Mega Drive	usado	Daniel - (051) 488-4812
Phantom + 7 fitas + adaptador por Mega Drive	usados	André - (011) 265-0051
Phantom + 7 fitas por Mega Drive	seminovo	Mateus - Caixa Postal 99, CEP 99470, Não Me Toque -- RS
Phantom + Dynavision III por Super Nintendo	usado, com 3 fitas	Rodrigo - (021) 356-2708
Phantom + fitas + pistola	Mega Drive	Fernando - (011) 280-1518
Sete cartuchos	Nintendo	Wesley - (063) 863-1656
Skate por cartucho Nintendo americano	importado	Michel - (011) 825-3704
Storm Lord por Shadow of Beast	Mega Drive	Rodrigo - (011) 965-6360
Super Charger + 4 cartuchos por Master System II	japonês	Rafael - (0473) 23-2720
Super Game VG 3000 + 3 cartuchos + minigame After Burner por Mega Drive	usado	Marcones - Caixa Postal 513, CEP 50001 Recife--PE
Super Game VG 5600 + 8 fitas por 2 minigames série Master	usado	André - (041) 276-6547
Top Game + Game Boy por Mega Drive	usado, na caixa	Williams - (011) 257-0999/R:215